CES 2014'TEN OYUN MANZARALARI: LAS VEGAS'TAN ÇIKIP OYUN ODAMIZA DÜŞENLER

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Şubat 2014/02 · 7.90₺ (KDV Dahil) · Sayı: 76 · ISSN: 1307-8933



GİZLİ KAHRAMANLAR

2014, ADINI HİÇ DUYMADIĞINIZ OYUNLARIN YILI OLACAK

63 TL

DEĞERİNDE
NEVERWINTER • ELITE FORCES
THE LOST TITANS
KODU HEDİYE

KUMDA OYNAMAK

SANDBOX OYUNLAR HER YERDE!

KAYITTA MIYIZ?

STREAMING'İN PÜF NOKTALARI

HEP BİRLİKTE OYNADIK, BİRBİRİMİZDEN SOĞUDUK...

DAYZ

ASSASSIN'S CREED LIBERATION HD • NBA LIVE 14 • METAL GEAR RISING REVENGEANCE
BROKEN AGE • MIGHT & MAGIC X LEGACY • THE BANNER SAGA • DON'T STARVE • RUST

KIBRIS FİYATI: 9.00 TL (KDV DAHİL)


Dünyanın en elit ordusuna katılmaya hazır mısın?
Dünyanın konuştuğu online oyun Elite Forces, tamamıyla Türkçe olarak GameMax'te. Üstelik ücretsiz!
www.digiturkplay.com.tr/gamemax
ELITE FORCES
Copyright © 2012-2015. DAO Games Ltd. Tüm Hakları Saklıdır.
DAO GAMES
www.oyungezer.com.tr
Digiturk GAME MAX

OYUNGEZ



42
2014'ün Bomba Oyunları
Ne o? Geçen senenin oyunlarını gözden geçirirken, ileriye bakmayı unuttuk mu sandı....AH!! AYAK PARMAĞIM!!!

SELAM OGZ!

PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL

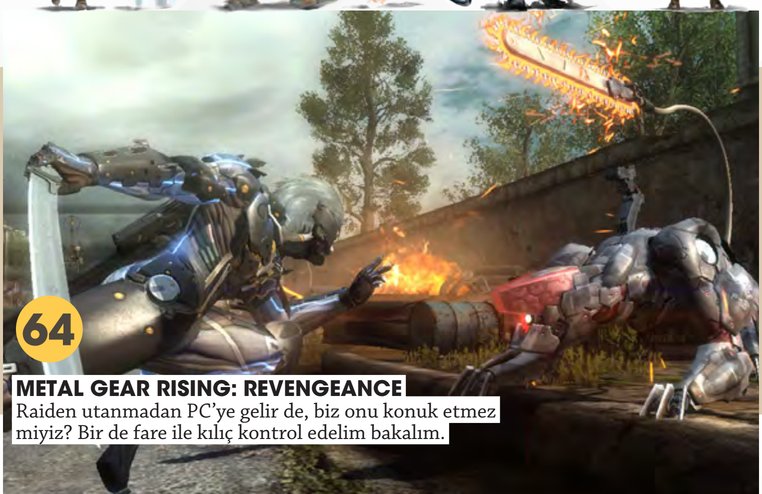




58 **ASSASSIN'S CREED: LIBERATION HD**
Aveline'i daha büyük ekranda, daha net görmek ister miydiniz? Biz istiyorduk, güzel oldu böyle.



74 **BROKEN AGE**
Tim Schafer sonunda oyunun ilk kısmını sundu bize. Bir ara para yetmemişti hatta...Bakın bakalım nasıl olmuş?

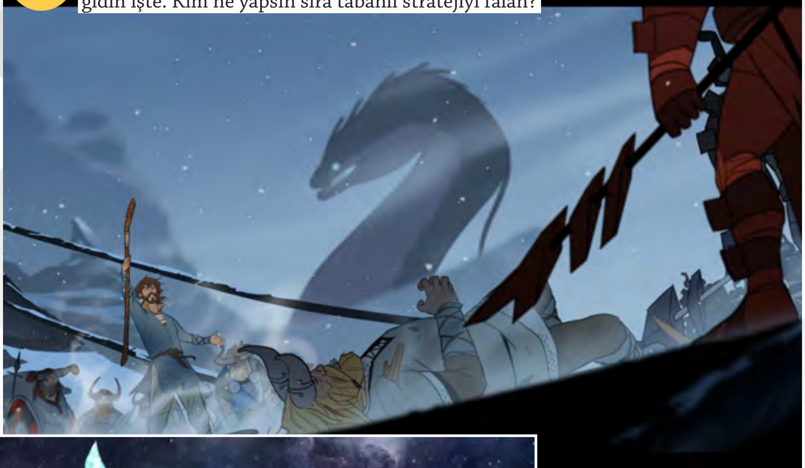


64 **METAL GEAR RISING: REVENGEANCE**
Raiden utanmadan PC'ye gelir de, biz onu konuk etmez miyiz? Bir de fare ile kılıç kontrol edelim bakalım.

ER'DE BUAY

ŞUBAT 2014

70 **THE BANNER SAGA**
Oyunun mekanikler anlamında iyi olmasını geçin, şu güzel görselliğe dalıp gidin işte. Kim ne yapsın sıra tabanlı stratejiyi falan?





59 **MIGHT & MAGIC X: LEGACY**
Son oyun 12 sene önce çıkmıştı. O zamanlar DSL yeni yeni giriyordu hayata. Hâlâ şaşkınız.



129 **ORADAYDIM**
İki karakter arasındaki ilişkinin bizim gözlerimizi yaşarttığı o anlardan birisiydi işte Shadow of the Colossus.



36

OGZ DayZ Günlükleri

Chernarus'ta normalde hayatta kalmak zor.
Bir de kendimizi ortaya attığımızda olanları görün siz asıl.

HOŞ GELDİNİZ...

Bu yıl, ölmek çok moda!

Bu aralar ofisteki her öğle yemeği, birinin acıklı ölüm hikâyesi eşliğinde yeniyor. Kimisi DayZ'nin en acımasız zombi avcısı olmak için yola çıkıp Camsil içecek kadar sefil duruma düşüşünü anlatıyor. Bir tanesi Don't Starve'da geceleri uyuyamayıp sonunda delirdiğinden bahsediyor lokmaları boğazına dizilerek. Bir başkası "Rust!" diyor, çünkü daha oynamamış ama en güzel Rust'ta ölünüyormuş.

Geçen üç dört yıl boyunca en çok tartışılan trendlerden biri, biraz bekleyince doluveren sağlık barlarıydı. Biz yara aldıkça kızarıp bozaran ekran, duvar dibinde 5-6 saniye soluklanınca mis gibi oluyor ve haliyle bize "Oyunlar giderek kolaylaşıp amacından mı uzaklaşıyor?" sorusunu sorduruyordu.

O kadar çok yakındık ki sonunda layığımızı bulduk işte. Bir kısım yeni oyunlar, güvenli bir anda kaydetmemize bile izin vermeden, en beklenmedik ve en zavallı şekillerde ölmemiz için ellerinden geleni yapıyorlar çünkü. İyi de oluyor. Ejderha kesmekten yorulmuş kahramanlar olarak örümceklere yem olmak, sadece kazananların değil kaybedenlerin de güzel hikâyeleri olabileceğini hatırlatıyor.

Bu ay Oyungezer'in sayfaları arasında bol bol "hayatta kalma mücadelesi" okuyacaksınız. En çok kaçtığımız ve fakat yakalandığımız sayıya hoş geldiniz.



C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr
@pebblesinmymind



DVD
Şubat 2014

Oyungezer DVD

Bu ay OGZ_DVD için duygusal bir ay. Fırsattan istifade, bu köşeyi bu kez DVD içeriğinden değil, DVD'nin kendisinden bahsetmek için kullanacağım.

Oyungezer'in ilk DVD arayüzünü Ekim 2007'de Visual Basic 6 ile yazmış, ufak ufak geliştirmiştim. Daha sonra kendime bir iyilik yapıp C++ öğrenmeye karar verdiğimde, "Hello World"ü aradan çıkarır çıkarmaz arayüzü C++ ile baştan yazmaya koyuldum. Yaklaşık 300 saatlik bir çalışma sonucunda, Ocak 2010'da OGZ_DVD_v2 kullanıma hazırdı.

Arayüzü yenilemek, OGZ_DVD_v3 ile karşınıza çıkmak için hevesim, planlarım ve ufak tefek denemelerim hep oldu. Lakin gerek olmadı. OGZ_DVD.exe dosyasının en son sürümü olan 2.0.1, 24 Şubat 2010 Çarşamba 03:40:12'de oluşturulmuştu. Arayüzdeki birçok şey XML dosyaları aracılığıyla değiştirilebildiği için geçtiğimiz dört yıl boyunca uygulamada bir güncellemeye ihtiyaç duymadık.

NABER %USER?

Bugüne dek kimse çıkıp "bakın size yeni tema yaptım" dememiş olsa da DVD arayüzümüz farklı temalar destekliyordu. Günün birinde kendim "Steam görünümlü" alternatif bir tema yapmıştım ama hiç görücüye çıkmadı.

Arayüzdeki her bir öğe, ilgili tema dosyasında katmanlar halinde tanımlıydı. Düğmelere "button_minimize", "button_exit" gibi isimler vermiştim. Yükle/Aç/Oynat/Git düğmesine ne diyeceğimi bilemeyince adı "button_benjamin" kaldı.

Arayüzde tanımlı olan, bugüne dek hiç karşılaşmadığınızı umduğum bir hata mesajı vardı ve başlığı şöyleydi: "Hatasız kul olmaz..." Fakat arayüzden bağımsız, DVD'nin fiziksel yapısıyla ilgili, nedenini hiçbir zaman tam olarak keşfedemediğimiz sorunlar oldu. Bazı aylar onlarca okurdan şikayet geldi, bazı aylar hiç gelmedi. Tutarsızlığı sevmiyorum.

Arayüzle ilgili ölçüm yapamamak bir sıkıntıydı, ancak işin bir de diğer yüzü var. Uygulamanın içine bir nevi tracker koyup kullanıcı alışkanlıklarını takip etmek çeşitli toplantılarımıza konu olsa da, kullanıcı hakkında ondan izinsiz bilgi toplamak istemediğimiz için her defasında vazgeçtik.

Sürpriz yumurtaları pek sevdiğim için arayüzü de yumurtalarla doldurmuştum. Şaşkınlık yaratma potansiyelini her daim koruduğu için birden fazla kez kullandığımız (hatta bu ay da kullandığımız) şöyle ufak bir hile vardı: Ben arayüzü hazırlarken bir yerine "%USER" yazıyordum, arayüz çalıştığı bilgisayarda onu otomatik olarak Windows kullanıcı adıyla değiştiriyordu.

Ortalık yerde görünmeyen sürpriz yumurtaların çoğu Goyun'la ilgiliydi. İçerik arama penceresine "goyun" yazdığınızda sizi başka hiçbir yerde duyurulmamış sürpriz bir internet sayfasına götürüyordu. Arayüzde "goyun" yazdığınızdaysa karşınıza bir mesaj çıkıyordu ve ardından 12345678 tuşlarına basarak müzik çalabiliyordunuz!

BİR SON VE BİR BAŞLANGIÇ

Tüm bunları aradan çıkardığımıza göre, artık esas konumuza gelebiliriz: 76. sayımız, Oyungezer'in her ay düzenli olarak DVD verdiği son sayı olacak.

"Zaten kimse DVD'ye bakmıyor" geyiği bundan beş yıl önce de dönüyordu, halen dönüyor. Herkes başkalarını kendi gibi sanmaya müsait. Yaptığımız anketlerde okurların yaklaşık üçte birinin her ay DVD'ye baktığı sonucunu almıştık ki bu tatmin edici bir değerdi. Ancak sorun şu ki DVD'nin euro üzerinden hesaplanan basım maliyeti artık karşılamakta ciddi sıkıntı yaşadığımız bir noktaya ulaştı ve uzun süredir göz önünde bulundurduğumuz o kararı nihayetinde almak zorunda kaldık.

Büyük olasılıkla bundan böyle her ay DVD veremeyeceğiz, ancak OGZ_DVD ara sıra yine derginin yanındaki yerini alacak. Aylık yükü üzerimizden atarak elde ettiğimiz maddi rahatlığıysa yine size başka şeyler sunmakta değerlendireceğiz. Orası şimdilik sürpriz.

"Oyungezer ne zaman Blu-ray verecek?" diyen okurumuza selam olsun. **-Eren**



Bunlara da bakın

1 GhostControl Inc.
2 Heroes of a Broken Land
3 Treasure Adventure World
4 Bad Dream: Graveyard
5 Claire's Voyage





DVD ile ilgili soru, sorun ve önerilerinizi **dvd@oyungezer.com.tr** adresine veya **oyungezer.com.tr** forumlarındaki **Oyungezer DVD** bölümüne yazabilirsiniz.



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

Bir kendinden kaçış yok, bir de mektuptan.



Ayın Postacısı

Eren Okka

İdarecilikten azat edileli henüz dört ay geçmişti... Ama o da neydi? Elden ele dolaşacak dedikleri köşe her nasılsa tekrar onun eline düşmesin miydi? Ağız tadıyla bir nostalji yaşayamayacağının bilincinde olan Eren elindeki sazı bıraktı, dolabın kapağını açtı, içindeki fili çıkardı, dolabın kapağını kapadı ve başladı mektupları yanıtlamaya.

Bize Yazın!

Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!



Ateş almaya geldim

>> Hiiii, Eren Abi!

Semiiiiiiiiiiiiiiiiiii...

1) Ay tutulması olduğunda dergi daha mı geç çıkıyor?

Öyle rivayet edilir ki tutulma halinde Oyungezer ala bürünür... Örtünün zifir gölgesinde dans ederken yapraklar, altında yatan tüm sözcükler kendisini yutmakta olan tarifsiz kudrete boyun eğer: AVE OVIS ARIES

2) Dergi üzerinde neden "ateşle yaklaşmayın" uyarısı yok? Sonuçta kolay alevlenebilir bir maddeden (kağıt) yapılıyor bu dergi.

Aldığınız giysilerin üzerinde "giyinikken ütülemeyin" yazıyor mu? Yazmıyor. Neden yazmıyor? Çünkü ABD'de değiliz. ABD'de olsaydık derginin kapağında "üzerine oturmayın" gibi zekânıza, sağduyunuza ve muhtemelen mabadınıza hakaret niteliğinde bir sürü uyarı yazmamız gerekirdi ki sonra davalık olmayalım. (Not: Yine de bizi ateşe atmayın lütfen.)

3) Uzun süre herhangi bir şey okumayınca senin de gözüne, perde demeyeyim de, güneşlik iniyor gibi oluyor mu?

Nasıl bir süre zarfından bahsediyoruz? Bir gün? İki gün? Daha uzun süre bir şey okumamayı hiç denemedim. Ama evet, arada bir bana da böyle bir viskoz perde iniyor sanki.



Ricarz ederim,
Semih Etiğ

Unutma ki tarih teşekkürden ibarettir, Semih.

Ona küçük mektuplar gönderin...

>> Ben uzun zamandır sizleri okuyan garip bir okurunuzum. Kaç kere cümlelerimi sildim hatırlamıyorum. Ulan dur, ayın postacısı kimdi unuttum. Bir dakika... Sayfa 12... Ha, Eren Abi? Naber ya? Kusura bakma, unutkanım biraz. Tabii sınav haftasının da hafif etkisi var bu aptallaşmada. Her neyse. Sorularıma geçiyorum efem.

(Sonunda...)

("Sonunda" dediğini duyabiliyorum Eren Abi. Ayıp :( )

Ama ben!?...

1) 60-70'li müzik dinleyen var mı aranızda? Deep Purple, The Beatles, John Lennon gibi?

2) Rock müzik hastası var mı oralarda? Ne dinlerler? GnR, Nirvana. AC/DC, Pink Floyd dinler misin?

Benim eskilerle pek aram yoktur, daha ziyade güncel metal albümlerini dinlerim. Ofiste bir sürü indie'ci var, onu biliyorum. Senin tarifine en çok uyan kişi Faruk sanırım.

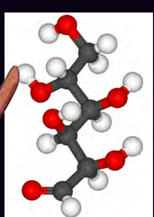
3) Oyungezer ekibinde en çok sevilen film nedir acep?

Gelmiş geçmiş en iyi film konusunda anlaşmaya varabileceğimize gerçekten inanıyor musun Sencer?

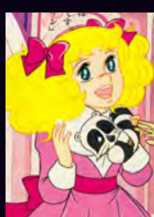
Test

DÜNYANIN EN TATLI TESTİ: **HANGİ ŞEKERSİNİZ?**

Candy Crush Saga'nın yapımcısı King'in geçtiğimiz ay "candy" sözcüğünün telif hakkını alması oyun dünyasında tartışmaya yol açtı...



$C_6H_{12}O_6$



キャンディ キャンディ



Murat Başoğlu

Test bahane, okur şahane.

Ne glukoz, ne Şeker Kız Candy, ne de Sabah Şekerleri... Şu an bu satırları okuyan sen, dünyanın en şeker insanısın!


Oculus Rift aldıktan sonra herkes...

4) Kurban Bayramı'nda kesilen goyuncuklar için ne düşünüyorsunuz? Yazık değil mi?

Evde rastladığı böceği bile öldürmektense yakalayıp dışarı salan insanım, kurban deme bana. Hele ki bayramından hiç söz etme. Bazı insanların *yaşatmaya* çalıştığı ilkel ve zalim bir gelenek; tam olarak bunu düşünüyorum.

5) Oyungezer ekibinde küçük sürprizler yapılıyor mu? (Selam DH.)

Geçenlerde Sarp doğum gününde ofise geldiğinde masasında "soğuk mevsimde doğmuşsun", "ama iyi doğmuşsun valla!" gibi tümceler yazılı onlarca post-it buldu mesela.

> BAZEN OFİSTE YALNIZ UYANDIĞIMDA, "ÇOK MIŞIL UYUYORDUN, UYANDIRMAYA KIYAMADIM" TARZI NOTLAR BULUYORUM.

Yazı İşleri'nden her an "hani şu oyunu bir sayfa yazacaktın ya, işte o iki sayfa oldu..." gibi sürprizler çıkabiliyor. Oyungezer ofisinin sürprizi boldur vesselam; bazen ofisin kendisi bile kesilen elektrik, su ya da internet suretindeki şaşırtılarını bizden esirgemiyor.

6) Takıldığınız sözlük/forum var mıdır?

Benim pek öyle bir huyum yok, her gün düzenli olarak Hacker News ve Reddit'i takip ediyorum sadece. Hepimiz ara sıra Ekşi'ye bakıyoruz tabii.

7) Sınav haftasında moralleri nasıl düzelttiniz zamanında?

Sınav sonrasında, arkadaşlar arası sohbet esnasında, başkalarının da cevaplarından emin olmadığını öğrenince düzelir moraller (ama sonuçlar açıklandıktan sonra bir de bakarsın ki her nasılsa herkes senden yüksek not almış).

8) Patates mi, köfte mi?

Günün birinde vegan olma planlarım var ama o zamana dek köfte. Dışarıdan bakınca hiç belli olmasa da et yemeden doymuyorum...

9) Ne olacak bu CoD'un hali? Yazık değil mi o geceleri çalışan nerd'lere? Ayıptır Activision ve IW... Olmamış bu.

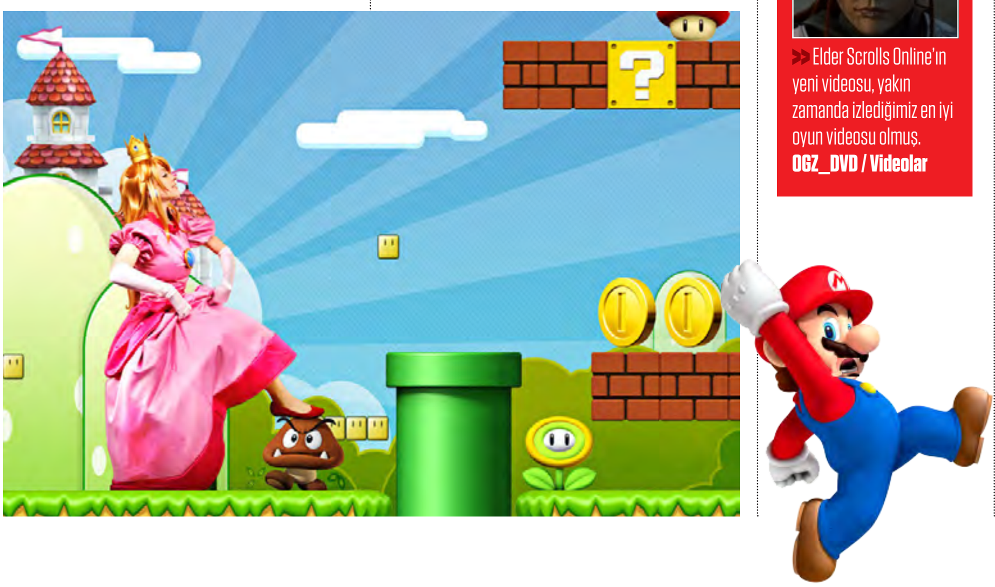
Bence oyuncuların artık çağrıyı barışçıl yollardan reddetmesi gerekiyor.

Yazarken çalıyordu: John Lennon - Imagine, John Lennon - Stand by Me, Duman - Öyle Dertli

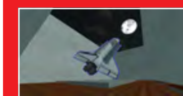
Dedim çok kez yazdım sildim diye [evillol.gif]

Sencer Öztan

Ben an itibarıyla Alcest'in yeni albümü *Shelter*'ı dinliyorum. Bir *Les Voyages De L'Âme* değil, ama yine de tavsiye edilir.



Videolarda Bu Ay



Bir grup üniversite öğrencisinin geliştirdiği oyunun teknoloji demosu. Bize gelecekte yeni bir Portal vakası yaşatabilir.
youtu.be/H0fll06X16c



İki ayak üstünde yürümeyi öğrenen bilgisayar simülasyonunun tökezleyip düşmesini izlemek pek eğlenceliymiş.
vimeo.com/79098420



Elder Scrolls Online'ın yeni videosu, yakın zamanda izlediğimiz en iyi oyun videosu olmuş.
OGZ_DVD / Videolar

Manyak mısın nesin?

Merhaba OGZ ekibi, nasılsınız? Sorularıma başlamadan önce size ilk OGZ'yi nasıl aldığımı anlatacağım. Bundan 7-8 ay evveldi. O zamanlar bizde bilgisayar olmadığı için internet kafelerde oyunlar oynuyordum. Bir gün arkadaşlarımdan OGZ diye bir oyun dergisi olduğunu duydum ve ardından internet kafeye giderken dergiyi almak için yanıma fazla para aldım, ama oyuna dalınca fazladan 1 saat oturduğumu fark etmemişim. Yanımda sadece 8TL kalmıştı ama otobüs param yoktu. Düşündüm, taşındım ve gittim dergiyi aldım. 2 saat boyunca yol yürümüştüm. Eve gelince de bir de babamdan fırça yedim ama OGZ'yi aldığıma gerçekten değdi.

Sanırım biz bu dergi alma işini macera haline getirmeyi pek seviyoruz. Ben de bir zamanlar "bir kez aldığım bayiden bir daha almamak" gibi garip kurallar koymuştum kendime.

1) Ben büyük bir AC manyağıyım (bakın hayranıyım demiyorum, artık o safhaları geçtim). Bir sayınıza AC posteri koyabilir misiniz?

Furkancığım, Oyungezer'in yetmiş altı sayılık tarihinde *Assassin's Creed* en çok kapak yaptığımız ve posterini verdiğimiz oyundur. Bir *AC* manyağı olarak bunu bilmen gerekirdi, seni kınıyorum.

2) Artık şu DVD'lerinize saçma sapan oyunlar koymayın yaw. CoD Ghost koyun demiyorum ama hiç eski oyunlar koymayı düşündünüz mü? (CoD 1, Serious Sam 1, BF 1942, NeoGeo gibi.)

Furkancığım, bir kere o oyunlar saçma sapan değil. Sana hitap etmiyor olabilir ama seveni çok. Ay-

Riddick vs. Hollywood



Kadın ve erkek savaşçıların eşitliği, Müslüman ideolojisinin asli naifliği, resmen bu evreni finansal yokluğa sürükledi. Chronicles bölümündeki kesilmiş sahnelere bakın mesela; Furialı bir kadın savaşçı Riddick'e kehanette bulunur, o sahnenin filmden kesilme sebebi kesinlikle o savaşçının kadın olmasıdır bence. Sonuçta bir kadının kendi cesetlerinin üzerinde gururla durduğu bir evrende Hollywood var olamaz, değil mi?

Oryantalizm sinemada gerçek bir kavramdır. Bir Hollywood yapımcısı olarak buralarda film çekecekseniz eğer, "otantik" öğeler koymalısınız. Suçlu kovalayan şahin arabalar, hamamlar, Kapalıçarşı'daki motosikletleri çekersiniz çünkü çok otantiğizdir biz. Sinema perdesine bakan batılıları heyecanlandıran otantikliktir bu. Şehirde yaşayan-ölen İranlı-Türk istemezler onlar, çölde-bozkırda yaşayan karakterler isterler ki kendilerini dünyanın diğer tarafından ayırabilsinler, sanki kendi sistemleriyle ezilmiyormuş gibi, bizim yaşam biçimimizle alakası olmayan imgelerle dalga geçebilsinler. Katharsis'in tarih boyunca en sahte halidir sinema, aklınızda bulunsun.

İçinde yaşadığımız düzenin "eşit" sözcüğünü ne kadar tehlikeli bulduğunu size anlatmama gerek yoktur.
Eren Çam

rıca, insanları bağımsız oyunlara alıştırmak OGZ_DVD'nin önceliklerinden biri olmuştur hep.

İkincisi, tahmin edersin ki öyle kafamıza göre oyun koyamıyoruz DVD'ye. Yüklü miktar para ödeyip dağıtım hakkını satın alman lazım; kaldı ki firmalar öyle her oyunu dağıtmana izin vermiyor.

Üçüncüsü... Snif... Bu ayki DVD sayfasına bakınız.

3) Gelecekte oyun sektörüne yönelmek istiyorum (tutmazsa oyun dergisi yapacağım, adı da Oyungezmez olacak :) Ama hangi bölüme gideceğimi bilmiyorum. Bu konuda yardımcı olabilir misiniz?

Geçen ay Sinan da bahsetmişti; lisansüstü eğitimi için birkaç seçenek var ama lisans düzeyinde bir "oyun yapımı" bölümü yok ülkemizde. Gerçi dünya geneline baktığında da oyun yapımcılarının hepsi okulunu okumuş insanlar değil. "Oyun sektöründe çalışmak" dediğinde işin içine bir sürü meslek tanımı giriyor. Sen nasıl bir şey düşünüyorsan ona yakın bir bölüm (bilgisayar mühendisliği, görsel tasarım, vb.) tercih edebilirsin. Ama her halükarda okulda sana oyun yapımını öğretmeyecekleri için o konuda kendi kendini geliştirmen gerekiyor ki internette istemediğin kadar (İngilizce) kaynak var.

Sorularımı okuduğunuz için teşekkürler... (Acaba doğru yere mi mail attım?)
Furkan Gümüş

Çok doğru bir yere mail attın Furkan, seni tebrik ediyorum.

O kadar!

>> Merhaba adaş. Senin cevap vereceğini görür görmez klavye başına koştum, kesin özlemişsindir beni diye. Rüyalarında falan görüyorsundur kesin. Görüyorsun, değil mi? İtiraf et!

Rüyalarıma giren onca insan arasından en çok birini özledim, o da sen değilsin Eren.

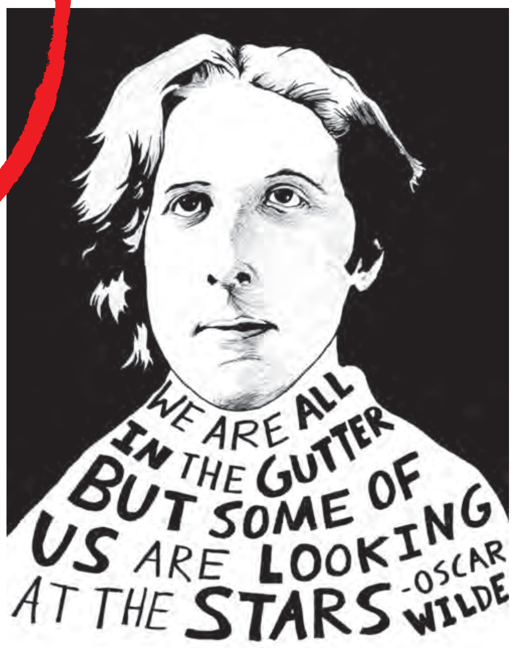
1) Riddick evreninin Hollywood ideolojisi tarafından tecavüze uğramasına ne diyorsun? Sinan Abi birkaç sayı önce biraz bahsetmişti bu konudan, ben biraz daha gözlem getireyim işin içine.

2) Telltale'in yaptığı oyunlar... Tam olarak emin değilim ben de aslında. Wolf'u oynadım, keyif de aldım bir hayli. Ama bu sezon sezon yayınlamak gerçekten çok can sıkıcı. Sonuçta biz oyuncuyuz onunla uğraşırken, arkası yarın veledi değil. Zekâmıza hakaret mi ediyorlar?

Başarılı bir iş modeli geliştirdi Telltale, ekmeğini afiyetle yiyor. Oyunların kalitesi düşmediği sürece bence bir sakıncası yok.

3) Yedi-sekiz sene sonra Sanitarium'u tekrar oynamaya kalktım ve oyunu resmen beğenmedim. Belki benim çok sabırsız olduğum bir ana denk geldi, kendimi iyi hissetmiyordum. Ama bazı eski oyunların gerçekten geçerliliğini kaybettiğini düşünebilir miyiz? Teknoloji gelişiyor, o değildir savım. Eski oyunlar gerçekten "O KADAR" iyi olmayabilir mi? Yaşlandığımız için mi abartıyoruz?

Hafızamızın gerçekleri çarpıtarak bizi aldatması sandığımızdan çok daha yaygın bir durum. Onun haricinde geçmişe duyulan özlemi farkında olmadan aksettirdiğimiz oluyor bazen. İşin gelişen teknoloji kısmıysa tümüyle bir değişen algı problemi. Dün baktığında gördüğüne bugün baktığında piksellerin ötesini göremiyorsun. (Ama hayır, *Sanitarium* sahiden O KADAR iyi bir oyun.)



4) Aranızda "The Wire" izleyen var mı?

Ekim sayısında da bahsini geçirdiğine göre The Wire'ı pek seviyor olmalısın.

5) Dergiyi tam olarak oturtmuş sayılmazsınız hâlâ.

Teşekkürler OGZ!

Böyle bir dergi yaptığınız için de çok teşekkürler. Oyunlardan anlayan tek kişi bir tek benim zannediyordum...
Onuralp Erte

Eh, biz de az buçuk kıvırıyoruz bu işleri...

> HAFIZAMIZIN GERÇEKLERİ ÇARPITARAK BİZİ ALDATMASI, GEÇMİŞE DUYULAN ÖZLEMİ FARKINDA OLMADAN AKSETTİRMESİ SANDIĞIMIZDAN YAYGIN BİR DURUM.

Grafik tasarım konusunda biraz daha baskıya ihtiyacınız var, rengarenk sayfalar yapmayın. Dikkat dağıtıcı ve caydırıcı, her sayfayı bütün olarak renklendirin. Aynı sayfada pembe ve siyah-lacivert-mavi kafa s*kiyor... Onun dışında her şeyi beğendiğimi söyleyebilirim.

Dergiyi tam oturtmak niyetinde değiliz zaten. Yerinde duran bir Oyungezer düşünülemez. Ama sen lafı oturtmuşsun bakıyorum.

Sevgiler ve saygılar. Sadece oyun oynayarak kalmayın...
Eren Çam

Şairin de dediği gibi: Tek bir çiçekle bahar geçmez, geçmez tek bir odunla ömür... Ya da öyle bişi...

Unsung heroes

>> Merhaba Eren. Konuşmayalı uzun zaman oldu. Umut Yanık'a laf ediyoruz inceleme yazmıyor, dergide yok diye ama sen de pek ortalarda gözükmüyorsun. Her şey yolunda gidiyorsa sorun yok :)

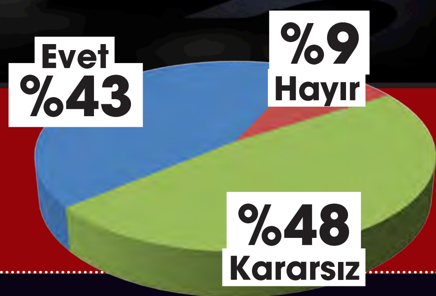
Her yeni sayının hemen her köşesinde benden bir parça göreyorsunuz aslında. Hadi ben neyse de bazen Serpil'in hiç ortada gözükmediği söyleniyor. Halbuki YİM dediğin, varlığını değil yokluğunu hissettiğindir. *(Anlamadım :/ -Serp)*

Efendime söyleyeyim, ben şu sıralar en çok DATA'dayım. Bilim-teknolojiyle, oyunlara nazaran daha fazla alakadar olduğum için oraya yöneldim. Analog ve Sanal/Gerçek sayfalarını çoğunlukla ben hazırlıyorum; diğer kısımlarına da ufak tefek yardım ediyorum. Yanlış bilgi vermemek ve uç konuları anlaşılır bir seviyeye getirebilmek için bir hayli çaba sarf ediyorum, faydası oluyordur umarım.



Anket





>> @OYUNGEZER: STEAM MACHINE ALMAYI DÜŞÜNÜYOR MUSUNUZ? #OYUNGEZER

>> @OYUNGEZER: YAPACAĞINIZ İLK TÜRKÇE OYUNUN İSMİ NE OLACAK? KONUSUNU DA ANLATIN BARİ.

@1074tokat:
'BAH': büyük araba huzursuzluğu =p

@UtkuCelikci:
"Boşluk" Bi bakıma uzay gemisi simülasyonu olurdu. Kendi filonu yonetiyorsun falan. Emirler vericeksin. Darth Vader olmak gibi :)

@ugurers:
mitologya: yunan mitolojisindeki her hangi bir tanriyi secip onu oynamak

>> @OYUNGEZER: HÂLÂ DEVAM EDEN OYUN SERİLERİNDEN BİRİNİ TARİHE GÖMME ŞANSINIZ OLSA, HANGİSİNİ GÖMERDİNİZ? PEKİ NİYE?

01
CALL OF DUTY. ÇÜNKÜ ARTIK YETHER
@BusThatCantStop

02
The Sims serisi. Abi cidden yeter bi oyun çıkar üstüne 20-30 paket yap, Maxis yeter be abi...
@SwatchAy

03
böyle, atmosfer kaybetmeye devam edecekse üzülerek AC diyorum
@clkhuseyin

04
GTA, bundan daha iyisini yapamazlar
@JCROEU

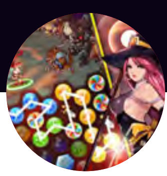
05
dragon age serisi, seri klasik rpg koklerinden kopup fantasy action oyunu olma yolunda.
@unrealbiscuits

>> @OYUNGEZER: EN SEVDİĞİN, ZAMAN ÖLDÜREN OYUN HANGİSİ? (BASKIYA 5 DAKİKA SORUSU)

SpiritStones çok zamanımı çaldı.
@OnderKNK

Assassin's Creed IV Companion'da çok zaman geçirdim.
@sarpkurkcu

Dolmuş Driver!
@erengy







Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

1) Sert olacak ama Kickstarter biraz dilencilik sayılmıyor mu? Tamam oyun yapımı maliyetleri arttı ama daha oyun çıkmadan para ödemek, üstelik bunu AAA oyun yapan firmaların istemesi...

Bildiğim kadarıyla dilenciler para karşılığında somut bir şey vaat etmiyor. Kickstarter projelerinin Rewards başlığı altında "Tanrı sevdiklerinize bağışlasın" yazısı görmediğimiz sürece sorun yok.

2) Bir oyun tutunca diğer yapımcıların da bu formüle atlaması bitmeli. Minecraft tutunca herkes pikselli küplü oyunlar yapmaya başlamıştı. Şimdi hayatta kalma ve korku oyunları popüler. Çok mu zor fikir bulmak, yoksa üşengeçlikten mi hep bunlar?

Para neredeyse oraya yöneliyor insanlar. Mobil platformlara bir bakıyorsun, yüz bin tane *Clash of Clans* kopyası. Güzelim *Dungeon Keeper*'ı bile mobilde ne hale getirmişler (umut vaat eden bir alternatif için bkz. *War for the Overworld*).

3) Ayrıca bir yapımcının oyununu başka yapımcılara bırakması olayı da bitmeli. Sonuç çoğu zaman iyi olmuyor.

Onlar için de çocuğunu bir başkasına emanet etmek kolay bir karar olmuyordur sanıyorum.

> MİNECRAFT TUTUNCA HERKES PİKSELLİ KÜPLÜ OYUNLAR YAPMAYA BAŞLAMIŞTI. ŞİMDİ DE HAYATTA KALMA VE KORKU OYUNLARI POPÜLER.

4) Japonlar neden FPS'lere ilgi duymuyor ve neredeyse hiç Japon yapımı FPS yok?

Yok denecek kadar az sahiden. *Binary Domain*'in yönetmeni Toshihiro Nagoshi'ye göre Batı'dan o kadar iyi FPS'ler çıkıyor ki Japonya'daki geliştiriciler daha iyisini yapabileceğine inanmıyor. Bununla birlikte, FPS'lerin Japonya'da her halükarda az satması gibi bir durum söz konusu. Japon oyuncular fantastik kurgulara, hikâye anlatımına daha fazla ilgi duyuyor ve şiddet içeren oyunlardan pek haz etmiyor. Tüm bunlar büyük oranda kültürel farklılıktan ileri geliyor. Daha derinlere inmek istiyorsan YouTube'daki Extra Credits kanalının "The Myth of the Gun" başlıklı videosunu öneririm. ABD'nin ve Japonya'nın silahlara bakış açısı arasındaki farkı güzelce özetliyor.

5) Kendini en çok hangi alanda yetersiz görüyorsun?

Sözlü iletişimde pek başarılı olduğum söylenemez. Bazen üşeniyorum konuşmaya, bazen gereksiz buluyorum, bazen de aklımda dolaşan onca şey dilime ulaşmıyor bir türlü. Ayrıca boş konuşmaya tahammül edemiyorum. Tüm bunların hayatımdaki olumsuz etkilerini de hissediyorum tabii.

Uzun süredir yazmamıştım ve biraz gecikmiş olabilirim, dergi geç çıkıyor zaten nihnih. Kendinize iyi bakın.
Alp Pektaş

Bir Posta İdaresi'nin daha sonuna gelirken...



Bi Şey Diycem

Annem oyun eksperi olmuş görmeyeli iyice. Ağız tadıyla kapışamıyoruz bile. Yakında Oyungezer'de falan yazmaya başlar hsdgfkljs
@tugbathekoc

Tuğba: 1
Annesi: 0

#oyungezer AC REVELATİONS'taki mantık hatası; Yavuz Sultan Selim akıcı ingilizce konuşuyor.o_O
@Burak_Soydan_

Uzaylılar Tokyo'ya inip Japonca konuştuğunda da böyle şaşırıyor musun?

SelamOGZ sayfalarının her ay renk değiştirmesi anlamsiz bu ay ki çok hoş olmuş. (Böyle kalsın sakın oynamayın!)
Bedelellis

Oynamak bizim işimiz...

1TL'ye Reklâm!

Medyaya reklâm çıkmak ucuz bir şey değil, biliyoruz. Ama sizin Oyungezer'iniz var! Sadece okurlarımıza özel olarak 1TL'ye sattığımız bu ilan sayfasından faydalanın. Neyin reklâmını yapmak istiyorsanız A4 ebatında hazırlayın, yollayın, beğenirsek yayınlayalım, faturanızı kesip yollayalım.





Gelecek Ayın Postacısı

Dergimizin ninja kaplumbağası burnunda oyun incelemecisi, YouTube kanalımızın kısır çekişmecisi, son zamanlarda güzel esnafların takipçisi, harbi geek Berkan Cesur gelecek ay bu köşede mektuplarınızı yanıtlıyor olacak.



Türk İşi Tower Defense

Ambush TD, 30 farklı bölüm, 3. seviyeye kadar yükseltilebilen 5 farklı kule türü (Roketatar, Makineli Tüfek, Sinyal Boğucu, Siper, Hava Savunma Silahı) ve 7 farklı düşman (Asker, Landrover, Buggy, Kamyonet, Zırhlı Araç, Tank, Helikopter) içerir.

Oyunun ana amacı kuleler kurarak düşmanların hedeflerine ulaşmasını engellemektir. Her bölümde 5 dalga bulunur. Havadan gelen düşmanlara karşı dikkatli olun!



Cesur Yeni Dünya

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

Benim sadık yârim yapay zekâdır

Hile yapmaz, oyun uzatmaz, yenmeye kasmaz, yenilince de ağlamaz... Böyle oyun arkadaşını kim istemez... *"Arkadaşlarınla savaş!"*mış, *"Bütün dünyaya meydan oku!"*ymuş falan filan. Kusura bakmayın valla, ben bitlerin ve kodların dostluğuyla yeterince keyif alıyorum oyunlardan, boşuna bizi birbirimize kırdırıp da dünyanın en matah şeyinin çok oyunculuk olduğu iddiasıyla gelmesin kimse.

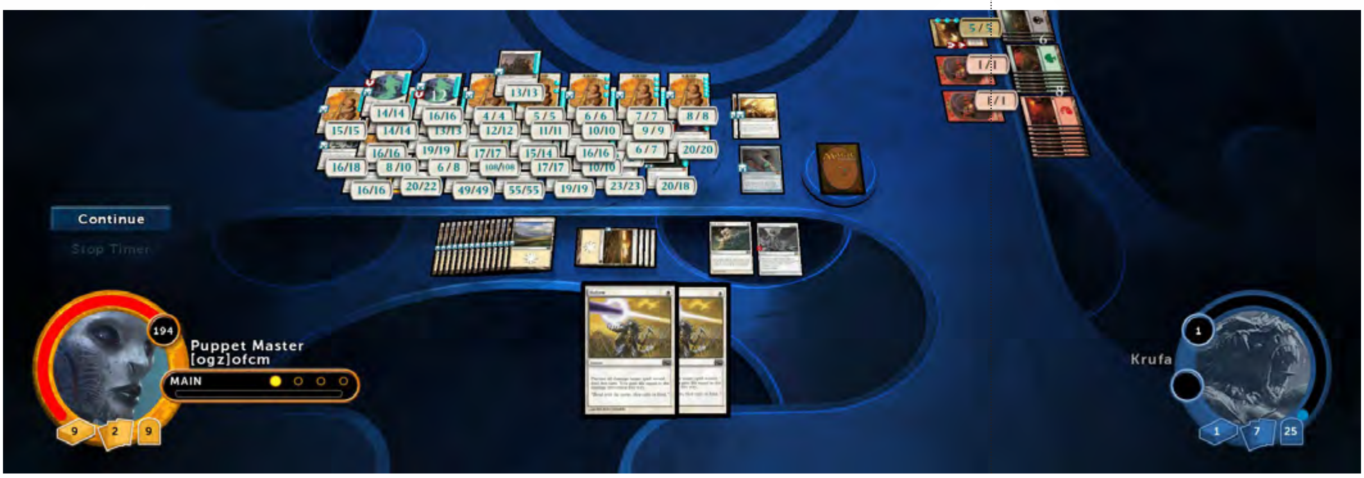
Şimdi açık konuşalım benim sizden daha fazla oyun arkadaşım var, biz aramızda buna ofis de diyoruz. Boru değil yani bir bina dolusu insan, ortalıkta istemediğin kadar oyun cihazı ve oyun. Birileriyle oyun mu oynamak istedin, çek elinden getir, patronsun üstelik, işim var gelemem mi diyecek, yapma ulan işi, boşa maaş ödemek istiyorum gel oyun oyna benimle. Öyle değil mi? Değil işte. Çünkü oyun arkadaşı dediğin öyle zahmetli, kırılgan, dertli bir şey ki gün gelir kessen oynamaz seninle. Sen ondan iyi oynuyorsundur nazlanır, başı ağrıyordur, karnı açtır, sevgilisi terk eder. Sonra o oyunu bilmiyordur, onda yoktur, bilgisayarı bozulur, maç ortasında telefon gelir, tam çıkmak üzeredir, o haritayı değil bu haritayı oynamak ister, tamam oynayalım ama Bayern almak olmasın, ben illa Aquaman ile oynicam, birazdan geliyorum sen oyunu aç, bekle. Ne bu kardeşim! İki dakika oyun oynayalım dedik altı üstü. Haa bütün şartlar yerine gelir de bir dolu insan dünyanın en güzel oyununu oynarsın. Öyle unutulmaz olur ki yıllarca anlatırsın. Beş saat Quake III atmışızdır, bir o kazanmıştır bir bu, heyecan sular seller gibi akmıştır. LoL'de en az yirmi bin altın gerideyiz, baronda bir sıkıştırdık, bir ace, yürüdük valla düşman üsse, vay anam vay.

> ❝NE DESENİZ YAPAN, BİR KOMUTUNUZU İKİ ETMEYEN YAPAY ZEKÂNIZA İYİ DAVRANIN... YOKSA İNSANLARA KALIRSINIZ❞

Peki, öyle mi yapay zekâ? Karnı acıkmaz, çişi gelmez, sen ne zaman oynamak istersen orada. Tamam bazen çok salaktır keyif vermez, e arttır zorluk seviyesini. Canım kardeşim benim ya, on oyundan dokuzunu o kaybeder, ne ağlar, ne sızlar, gıkı çıkmaz. Bulmuşsun böyle bir oyun arkadaşını, daha ne istersin? Adı bile yok garibimin be, bir ad verelim şuna. Yapay zekâymış, küfür gibi. Biz çok gerçek insanlarız ya, ha ha haa, aman efendim görüşmeyeli nasılsınız, vallahi nasıl özledim anlatamam. Ulan özlediysen telefon aç kelek, yalana ne gerek var! Hayatımız yalan ama biz gerçek zekâyız o yapay. Yazıktır, günahtır, ayrımcılıktır bu.

Gel güzel bir isim bulalım. Benimki *Bitikod Bilgeoğlu* olsun mesela, ne dersiniz? Yakışır bence. Bitikod naber? İyidir abi. Gel FIFA atalım Bitikod. Hemen abi, yeter ki sen iste. Ben Bayern'i aldım Bitikod. Ben de United'ı alayım mı abi olur mu? Yok olum sen İrlanda üçüncü liginden seç. Olur abi burada iyi bir takım var lig birincisi alsam mı? Yok lan sonuncuyu al. Eyvallah hazırsan maça başlıyalım. Yok lan dur 15 dakika ayar çekicem, uslu uslu bekle orda. Canın nasıl isterse abicim. *(Beş dakika sonra)* Ulan Bitikodumun ne atıp duruyon lan, üç sıfır oldu! Savunmuyorsun abi ne yapayım? Tamam lan artistik yapma forvetle kalecinin yerini değiştir, yedek kalecileri de defansa al bir de öyle deneyelim. Yeter ki sen iste abicim, maçı da baştan alalım mı? Al bakalım, üç oldu bu zaten zor döner.

Yapay zekâ candır can. *Almost Human* da mı izlemediniz (en dandik dizidir o da), ne bileyim *Frank and the Robot*, *Wall-e* falan. Üç saattir *Magic 2014* oynuyorum yapay zekâyla, bunlar hep oradan aklıma geldi. Elim gitmiyor insanlarla oynamaya. Kimbilir ne gıcık desteler yaptınız bekliyorsunuz. Oynanmaz olum sizinle.



Kör Saatçi



Furkan Faruk Akıncı

faruk@oyungezer.com.tr

Vanilla Sky

Aynaya baktığınızda gördüğünüz şeyden hoşlanmıyor musunuz? Yaşlandınız mı? Çok mu hastasınız? Gelin o zaman bedeninizi donduralım ve dilediğiniz hayatı size armağan edelim. Gerçek yaşamın kendisi kadar berrak rüyalar görmek artık mümkün...

Gerçekten günün birinde bu teknoloji satılabilir hale gelecek mi bilemiyorum... Ancak veri yolları aracılığıyla alternatif bir evrene bağlanma olasılığı aklıma her zaman şu soruyu getirmiştir: Bir insan para karşılığı istediği şey haline gelebilir mi? Bu tip "herkese ütopya satışı" kurguları, size belli bir ücret, bir bedel karşılığında istediğiniz hayatın rüyasını vaat eder. Peki muhteşem ama yalan bir rüya mı; yoksa çileli ama gerçeğin ta kendisi mi? Peki ya günün birinde istediğiniz bir yeteneği satın alabilir misiniz? Belli bir ücret karşılığında muhteşem futbol yeteneklerine sahip olabilir misiniz; ya da virtüöz misali gitar tekniğine?

Yıllar önce bir yerlerde karaladığım bir anım vardı. Bir belgeselci, sanırım Uzakdoğu ülkelerinden birinin ünlü bir konservatuarını geziyordu ve rastladığı tüm son sınıf öğrencileri Paganini çalmaya çalışıyordu. "Neden?" diye sorduğunda aldığı cevap aşağı yukarı şöyle bir şeydi: "Çünkü Paganini zor ve eğer başarabilirsek yüksek notlarla mezun olabiliyoruz." Belgeselci pek de ikna olmamıştı: "İyi ama siz Paganini'nin eserlerini bestelerken içinde bulunduğu duygusal iklimi kavramadan, o acıları biraz olsun duyumsamadan çalsanız ne olur ki... O eserler duygusal bir zarafet gerektirir; mekanik bir yaklaşım değil."

Yine geçenlerde bir yarışma programında denk geldiğim, ballandıra ballandıra ülkemizin güzide vakıf üniversitelerden birinde tam burslu okuduğunu söyleyen, zeki mi zeki arkadaşımızın, dünyanın en önemli ve muhtemelen en popüler belgesel yönetmenlerinden biri olan Michael Moore'u hiç tanımadığını söylemesi; ileride muhtemelen hukukla uğraşacak olan bu arkadaşımın ufkunun genişliği hakkında beni şüphelere gark etti...

Resmen iç dünyası en fazla bir tek hücreli canlı kadar karmaşık; yapacağı mesleği, seçeceği yolu salt para kazandıracağı için seçen; ortaya çıkaracağı işle zerre ilgisi olmayan insanlar yetişiyor. İşin kötüsü sanatçı geçinen takım da böyle... Zeytinli Belediyesi'nin kiraz festivalinde vereceği konserden olmamak için rüzgâr nereden eserse oraya doğru pozisyon alan sanatçılar mı değiştirecek bir şeyleri? Oğuz Atay'a gözyaşı dökmeden sahne tozu yuttuğunu iddia eden tiyatrocularla mı bekleyeceğiz Godot'yu? Memlekette gayrimenkul dışında satılabilecek bir şey olmaması beni iyiden iyiye düşündürmeye başladı. Hababam beton dikerek modernleşeceğimizi sanıyoruz. Reklamlardaki gibi görününce çağdaşlaştık gibi geliyor. Resmen meslek sahibi, ihtisaslaşmış insan üretemiyor, onların taklitlerini sürüyoruz piyasaya.

Meslek, edinilmesi gereken bir şeydir bana göre... Belli bir ücret karşılığında ne sanatçı olabilirsiniz, ne mühendis, ne de doktor. Mesleğinizde iyi olduğunuzu belirleyen şey popülerlik, para ya da unvanlar değildir. Ortaya ne çıkardığınızdır. En değerli şey para değil, emektir. Çünkü her emeğin içinde hayat vardır. Her hayatın içinde de gerçekler... Hayal kırıklıkları, kaybedilenler, yenilgiler, umutsuzluklar... Ve tüm bu kötü şeyler mutluluğunuzu da, zaferlerinizi de, umutlarınızı da gerçek kılar. Kısacası mesleğin içinde, yaptığınız işin hamurunda hayat olmadıkça, kazanacağınız her şey de bir rüyadan ibaret olacaktır.

> "RESMEN MESLEK SAHİBİ, İHTİSASLAŞMIŞ İNSAN ÜRETMEK YERİNE, ONLARIN TAKLİTLERİNİ SÜRÜYORUZ PİYASAYA"





Hayalet Gemi

Sarp Kürkcü
sarp@oyungezer.com.tr

Çember İçinde Dön Dur

Bir zamanlar televizyon vardı. Kendisini belki hatırlarsınız. Şimdilerde daha çok oyun konsolu veya film için kullanılan bir alettir kendisi.

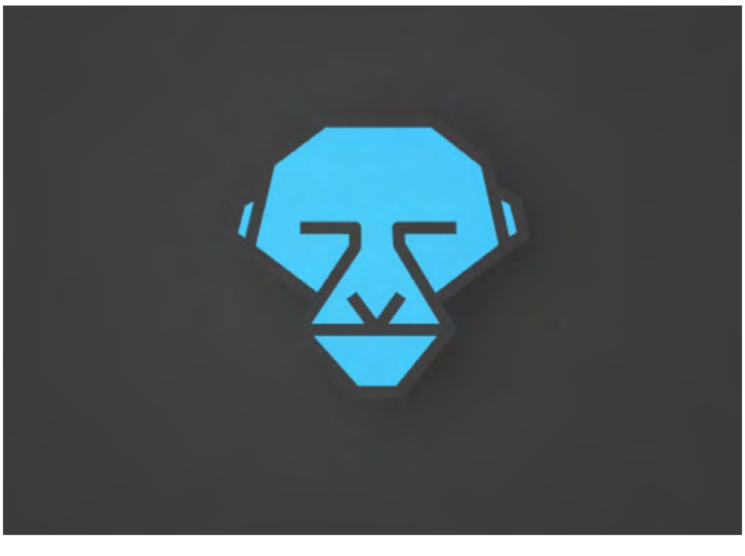
Nasıl ki ABD'de bir grup insan interneti benimseyip "cut the cable" adında bir akım başlattı, Türkiye'de de bunu uygulayan minimal ama dirayetli bir kesim oluştu. Ben de, neredeyse bir yıldır herhangi bir televizyon kanalını takip etmeyerek bunun içinde olanlardanım. Gurur duyulacak bir şey mi peki bu? Aslına bakarsanız öyle olduğunu sanıyordum. Nisan 2013'te uydu alıcımı kapatıp bir daha açmadığım, üç ay önce de söküp attığım bir geçmiş bana çok yenilikçi, çok asi, çok da kişilikli geliyordu. Ama kafamı önümde olanlara, yaşananlara çevirdim ve minik bir tiyatro sahnesinde gibi hissediyorum.

Kelimeler zor dökülüyor, farkındayım. Çünkü bir kere döküldüler mi çok can yakabilirler. Sazdan muhalefet olmak için değil üstelik, inanarak ve arkasında durarak edeceğim laflar bunlar. O nedenle de iyice zorlanıyorlar. Ama çıkmaları lazım artık: Bizlerin geleneksel medyayı bırakıp adım attığımız internet çağındaki medya şu anda eskisinden de beter bir kalitesizliğe doğru sürükleniyor.

> "GELENEKSEL MEDYANIN ZARARLARINDAN KURTULMAYI UMARAK KOŞAR ADIMLARLA GİRDİĞİMİZ İNTERNET MEDYASI ŞU ANDA ESKİSİNDEN DE BETER BİR KALİTESİZLİĞE DOĞRU SÜRÜKLENİYOR."

Akranım olanlar bu geçişi net şekilde görme şansına erişmiş olanlar aslında. Benden bir 5-8 sene geriye gittiğinizde de yine farkında olanlara rastlarsınız. Neden televizyonun, medya patronluğunun, birden fazla mecrayı kontrol eden insanların çirkin ve korkutucu olduğunu hatırlayanlar. Reyting numaralarının insanların içerik hakkını nasıl gaspettiğini, kazanç elde etmek için programların nasıl da acınası hallere düştüğünü seyredenler.

1970'lerdeki pis Ankara havası gibiydi işte geleneksel medya. O nedenle de serbest forumlarından yeni iletişim yöntemlerine, yeni medya bir çağrıydı bizim için. Her geleni kucakladık doğal olarak. Ama gözden kaçırdığımız önemli bir nokta vardı: Medya patronu elindeki parayla daha geniş alanı kucaklayabiliyormuş.



2000'lerin başında internet alışkanlıkları geliştikçe farkına varmadan bu girdabın içine çekildik işte. Reytingden nefret eden bizler, bir anda beğenilerin, rep'lerin, retweetlerin, repostların kaydını tutar olduk. Tamam, bundan kişisel tatmin çıkarmakta sakınca yok. Ama insanları takipçi sayısına göre kategorize etmeye başladığımızda, "*X abinin daha çok beğeneni var, onun dediği daha doğrudur*" gibi değer yargıları yerleşmeye başladığında ipler koptu. İnsanların değerleri basit bir fare tıkına, ufak bir ekran tuşuna düşürüldü. Çünkü bugün bunlar da, tıpkı zamanında reytinglerde olduğu gibi satın alınabiliyor. Facebook, yayınladıklarınızı az bir kitleye gösterip fazlası için para istiyor. Sunucu masrafları, dağıtım masraflarıyla birleşince geleneksel medyadan farksız bir dünyaya sürükleniyoruz.

Trendtopic'ler insanların derdi oluyor, "*RT'leyelim arkadaşlar*" diye gruplar kuruluyor. İnsan yapımı saçma bir listedeki durum, haber alma hakkı gibi temel sayılabilecek basit bir şeyi alaşağı ediyor. Anlamsız sayıların idrar müsabakası, aslolanı yiyip bitiriyor. Ortada değerli olan değil, zorla değer yüklenen şeyler bulunuyor. Eğer aramasını bilmezseniz, aynen geleneksel sistemde olduğu gibi boğazınızdan zorla itilen içeriğe mahkum kalıyorsunuz. Bunun bir de yasakçı zihniyet tarafı var. O da burnunuzu tıkayıp ağzınızı huni için açmanızı garanti altına almanın peşinde.

Çözüm için bana bakmayın. Kelin merhemi olsa zaten (hem gerçek, hem mecazi)...

Siz bunu boşverin de, internette "*The Innovation of Loneliness*" diye bir arama yapın. Güzel videodur, yüzleşmeyi kaldırana güzel şeyler aşılar.

Had Safhada



Sinan Akkol

sinan@oyungezer.com.tr

Yeni Nesil Oyunculuk

Ne yalan söyleyeyim, Playstation 4 de, Xbox One da bende bir heyecan yaratmadı. Getirdikleri yenilikleri üst düzey bir PC zaten daha şu anda sağlayabiliyor (Kinect 2.0 hariç, gerçi onu da PC'ye bağlayabiliyorsunuz) ve ufukta ikisi için de "mutlaka aldıracak" pek fazla oyun gözükmüyor. (Xbox One'da Quantum Break'ten, PS4'te ise Order 1886 ve Infamous 3'ten biraz ümidim var, ama çok değil).

Oysa bir önceki nesil öyle miydi ya? PS3 ilk kez duyurulduğunda tanıtımında Tuğbek'le Los Angeles'taydık. Gayet sıkıcı giden bir Sony basın toplantısı sırasında (sıkıntıdan) etrafımızdaki tüm yiyecekleri ağzımıza tıkıştırırken "ha, işte bu da Playstation 3!" diyerek öyle bir patlatmışlardılar ki sürprizi, ağzımız açık kalmıştı. Killzone 2'nin, Motorstorm'un (o zaman gerçek zannettiğimiz) oyun içi videolarını izlerken birbirimizi "ba oğlum, babababaaab!" diye dirseklediğimizi hatırlıyorum. Gerçek olamazdı o görseller (olamadı da). Ancak PS2'den PS3'e geçiş tam anlamıyla bir devrimdi.

Bence şu anki geçiş, konsol üreticilerinin hayatlarını sürdürebilmek için zorunlu kaldıkları bir şey. Hâlâ yeni nesil konsolları bana satın aldıracak bir neden (başka yerde yapamayacakları bir oyun) görebilmiş değilim. Hâlâ The Last of Us'ı, GTA 5'i alıp yeni nesil konsollarda "yeni nesil oyun" diye satmış olsalardı hiçbirimizin gıkının çıkmayacağına eminim.

Ama hayır, ben oyun dünyasına duyduğum heyecanı yitirmedim. Çeyrek asıra yakın bir süre oyuncu olduktan ve son 10 yılda sektördeki yegane evrimin "daha iyi grafik" olmasına şahit olduktan sonra, evet, "daha iyi grafik" beni artık heyecanlandırmıyor. Beni heyecanlandıran, yeni deneyimlerin ufukta olması, daha önce tecrübe etmediğimiz bir gerçekliğin içine girmek üzere olmamız. Beni heyecanlandıran şey, Oculus Rift.

Bağımsız bir firma tarafından tasarlanan bu cihazda o kadar parlak bir gelecek görüldü ki şu ana kadar 93 milyon dolar yatırım buldu! Piyasadaki en büyüklerin desteklediği ve bizzat içinde olduğu (Valve, NVidia, John Carmack!) bu cihazın, tüm oyun alışkanlıklarımızı değiştirmek üzere olduğunu düşünüyorum. Daha şimdiden beta sürümlerini kullanarak yapılan oyun harici uygulamalar bile bir Oculus Rift sahibi olmak için geçerli bir sebepken, Routine gibi, Outlast 2 gibi oyunları içine girerek oynayabileceğimiz günler avuçlarımı kaşındırıyor!

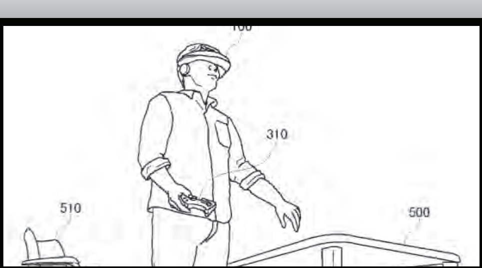
Sanal gerçeklikle gerçek hayatı karıştırma konusunda bile çalışmalar yapılıyor. Dennou Coil adlı animeyi seyrettiyseniz (seyredin!), orada çocukların sıradan gözlüklerle gerçek hayatın üstüne sanal öğeler ekleyebildiğini ve sadece bu dünyada besledikleri hayvanlarına ne kadar bağlandıklarını bilirsiniz. Daha o zaman "oyun dünyasının da geleceği işte bu" demiştim. Kendimi haklı çıkarmak gibi olmasın ama Oculus Rift'in şu videoda 5. dakikada başlayan (http://l.gamespot.com/1jhHFtk) uygulamasını görünce aklım çıkacak gibi oldu! Ve bunlar daha ne ki: Sanal bomba imha, giyotin simulasyonu, içinde korku oyunu oynayan bir adamı oynadığınız bir korku oyunu-ception... Gamejam'lerde de çok popüler hale gelen Oculus Rift'ten daha ne biçim delice fikirler gelecek kimbilir!

Evet, heyecanlanıyorum. Muhtemelen çok daha kötü grafiklerle haşır neşir olacağız (iki göz için iki ayrı render yapılması lazım) ama Oculus Rift'in hayatımıza katacaklarından fena, çok fena halde heyecanlanıyorum!



PORTAL

Artık kabul edelim biz de, dünün yeni nesli tıpış tıpış geldi ve şimdiki nesil oldu. Ama bir şeyler eksik sanki...mesela....oyunlar gibi!



Sanal Gerçeklik

Patentlerden biri, Oculus Rift'in karşısında dikilen bir gözlük. Sanal gerçeklik konusunda aklımızı alması muhtemel bu alet, adı anılan PS 4 ekipmanı olabilir. İlginç bir özellik var patentte belirtilen. O da "Engelden Kaçınma Metodu". Sistem, kamera ve sensörlerle çevrede ne olduğunu buluyor ve bunu sanal dünyaya bir şekilde taşıyıp, çarpmanızı engelliyor. Biraz karizmatik, çokça da korkunç aslında. Bunun yanında çeşitli biyometrik verileri de alabiliyormuş.



Sony' den Yeni Oyunculuk Denemeleri

Oyun firmaları da ellerinden geldikçe yeni oyun sistemleri bulmanın peşindeler. Eski usül kontrol sistemlerini aşmak gerektiğini tek söyleyen biz değiliz. Bu ay Sony, iki farklı patent mevzusuyla çıktı karışımıza. Birisi oynayış şeklimize, birisi de oyunu algılayışımıza yenilik getirme peşinde.



Artırılmış Gerçeklik

İkinci patent, bizi oyun dünyasının daha da içine çekmek için düşünülen bir "motion gaming" sistemi. Mırıldanmaları duyar gibiyim. Herkesin harcı değil zaten. Neyse, bu seferki sistemimiz Move ile ortak özellikler taşıyor ama, sökülüp takılabilen parçaları var. Modüler bu sistem, farklı oyun tipleri için ister silah, ister kılıç, isterseniz birleştirilerek farklı şekillerde kullanılıyor. Patent görselinde bir yarasa var, iki tane birleşmiş kontrol ünitesinden. Onu anlamlandıramadık ama.



League of LegendsOyuncusuna Gümrük Şoku

Almanya'dan bir League of Legends oyuncusu, kalkıp ABD'ye bir turnuva için gitti gitmesine ama, başına ilginç şeyler geldi. Kaliforniya'da bir turnuvaya katılmak için giden Counter Logic Gaming'in ünlü Jungler'ı Marcel Feldkamp (diğer adıyla dexter) gümrüğün azizliğine uğradı. Her ne kadar ABD, sporcu vizelerini eSpor için de genişletmiş olsa da kendisi önce arandı, sonra alıkonuldu ama yine de gümrükten geçemedi.

Sporcu vizesi de iptal edilen genç oyuncu, evine geri dönmek zorunda kaldı. Tahmin edeceğiniz üzere sinirli bir şekilde. Tahmin edilen, ABD hükümetinin Feldkamp'ın orada bulunma amacını tam olarak anlamayıp yasadışı iş gücü sebebiyle kendisini almaması. Ama kesin bir şey yok.

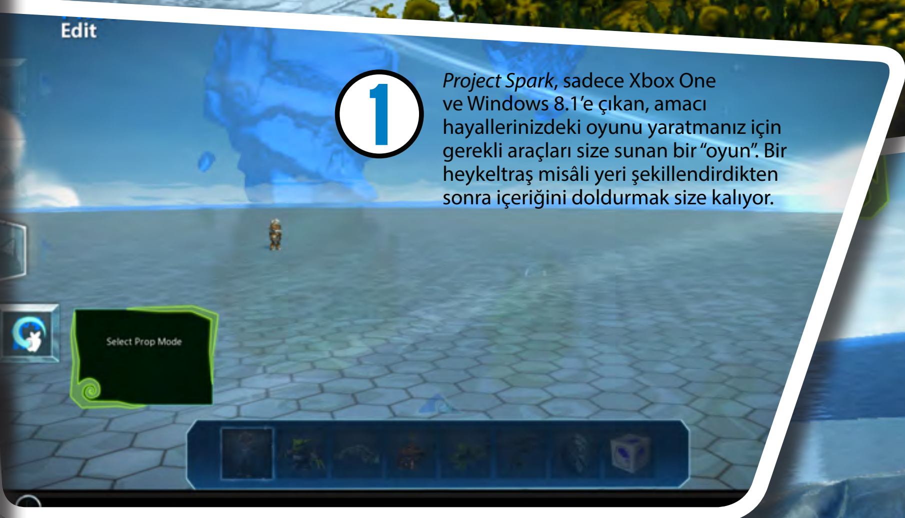
Araya sıkıştırmadan edemem, Yaşasın Arstotzka!

PROJECT SPARK

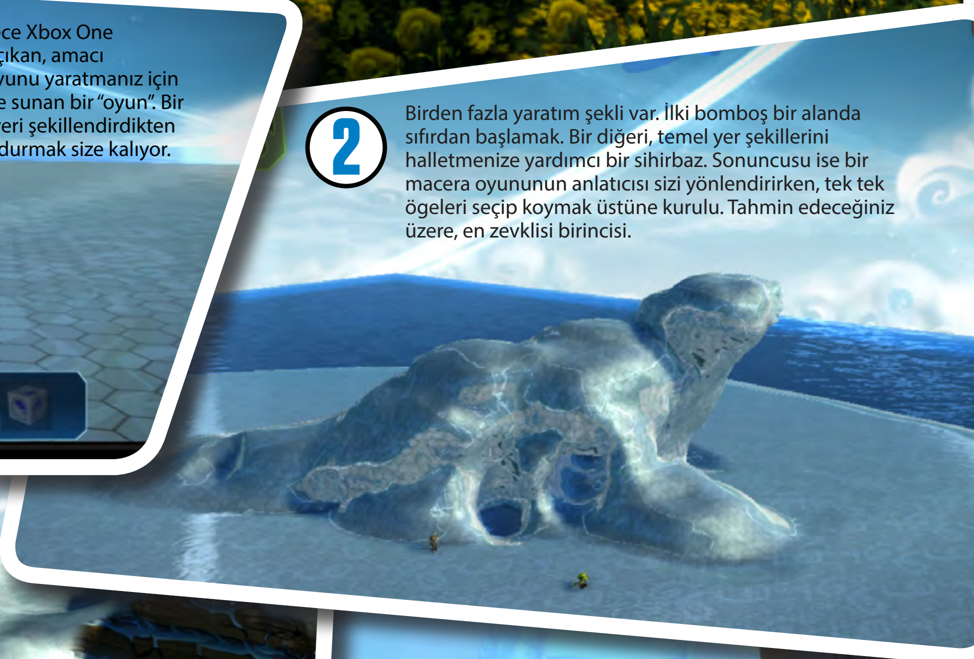


Yeni Nesilde Yaratıcılığı Tetiklemeye Niyetliyseniz...

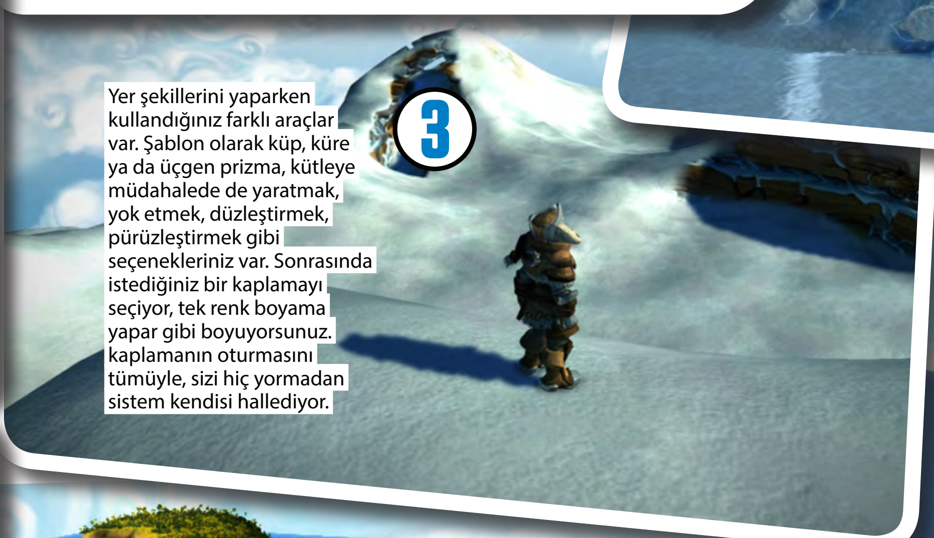
Şu yeni nesil mevzusu alevlendiğinden beridir, beklentisi benim gibi olanlar... evet beklemek durumunda. Eğer ki siz de içerik yaratmak istiyorsanız, bunun genele ulaşması için *Little Big Planet*'tan (LBP) sonra ne geleceğini düşünüyorsanız, hedefteki en iyi ihtimallerden birisi *Project Spark*. Üstelik, şimdilik kapalı betada olan bu güzelliği denedik, gördük, beğendik. Hatta ben bu yazıyı oyunu oynarken dikte ettiriyorum. Kim ediyor bilmiyorum, dönüp bakmadım bile. **-Sarp**



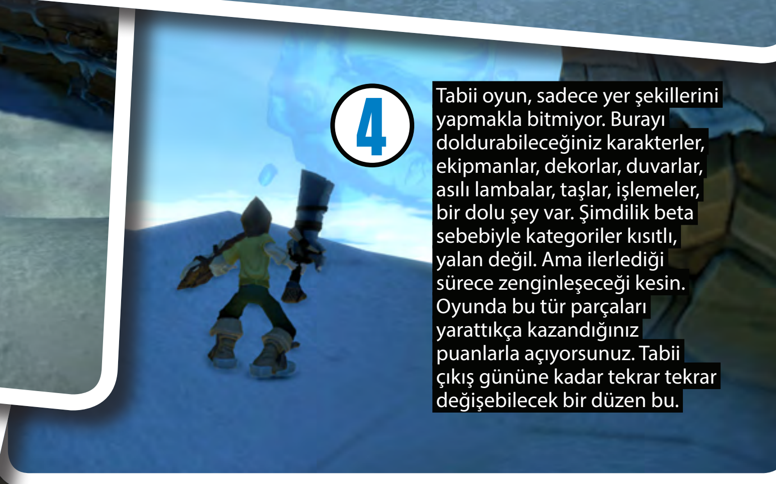
1 *Project Spark*, sadece Xbox One ve Windows 8.1'e çıkan, amacı hayallerinizdeki oyunu yaratmanız için gerekli araçları size sunan bir "oyun". Bir heykeltraş misâli yeri şekillendirdikten sonra içeriğini doldurmak size kalıyor.



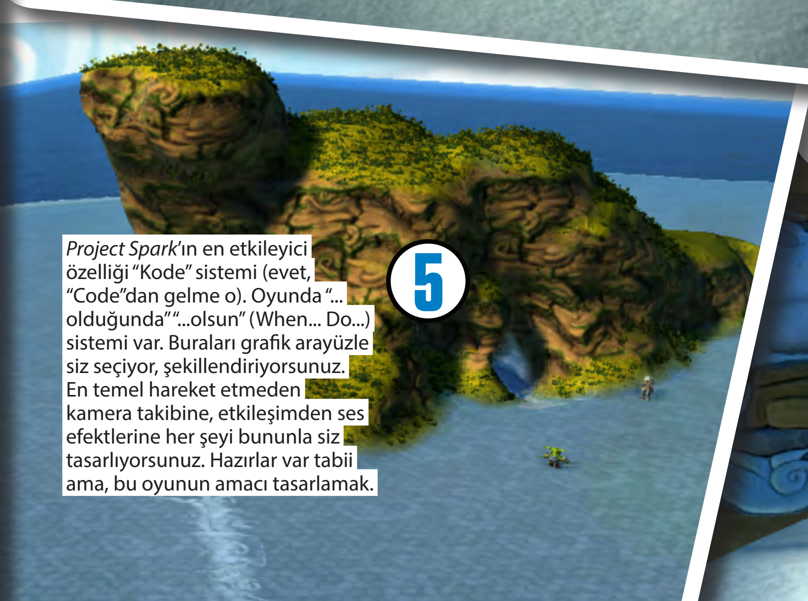
2 Birden fazla yaratım şekli var. İlki bomboş bir alanda sıfırdan başlamak. Bir diğeri, temel yer şekillerini halletmenize yardımcı bir sihirbaz. Sonuncusu ise bir macera oyununun anlatıcısı sizi yönlendirirken, tek tek ögeleri seçip koymak üstüne kurulu. Tahmin edeceğiniz üzere, en zevklisi birincisi.



3 Yer şekillerini yaparken kullandığınız farklı araçlar var. Şablon olarak küp, küre ya da üçgen prizma, kütleye müdahalede de yaratmak, yok etmek, düzleştirmek, pürüzleştirmek gibi seçenekleriniz var. Sonrasında istediğiniz bir kaplamayı seçiyor, tek renk boyama yapar gibi boyuyorsunuz. kaplamanın oturmasını tümüyle, sizi hiç yormadan sistem kendisi hallediyor.



4 Tabii oyun, sadece yer şekillerini yapmakla bitmiyor. Burayı doldurabileceğiniz karakterler, ekipmanlar, dekorlar, duvarlar, asılı lambalar, taşlar, işlemeler, bir dolu şey var. Şimdilik beta sebebiyle kategoriler kısıtlı, yalan değil. Ama ilerlediği sürece zenginleşeceği kesin. Oyunda bu tür parçaları yarattıkça kazandığınız puanlarla açıyorsunuz. Tabii çıkış gününe kadar tekrar tekrar değişebilecek bir düzen bu.



5 *Project Spark*'ın en etkileyici özelliği "Kode" sistemi (evet, "Code"dan gelme o). Oyunda "... olduğunda" "...olsun" (When... Do...) sistemi var. Buraları grafik arayüzle siz seçiyor, şekillendiriyorsunuz. En temel hareket etmeden kamera takibine, etkileşimden ses efektlerine her şeyi bununla siz tasarlıyorsunuz. Hazırlar var tabii ama, bu oyunun amacı tasarlamak.



6 Aynı *LBP*'de olduğu gibi, başkalarının yaptığı oyunlara göz atabiliyorsunuz. Spark'ın özelliği, onları "edit" deyip, neyi nasıl çözdüklerini görebiliyor, kendinize ders çıkarabiliyorsunuz. Bu çok önemli, çünkü When ve Do sistemleri arada kilitlenmenize sebep oluyor. Çünkü satırlar uzuyor, eklemleniyor, kafanız karışabiliyor.

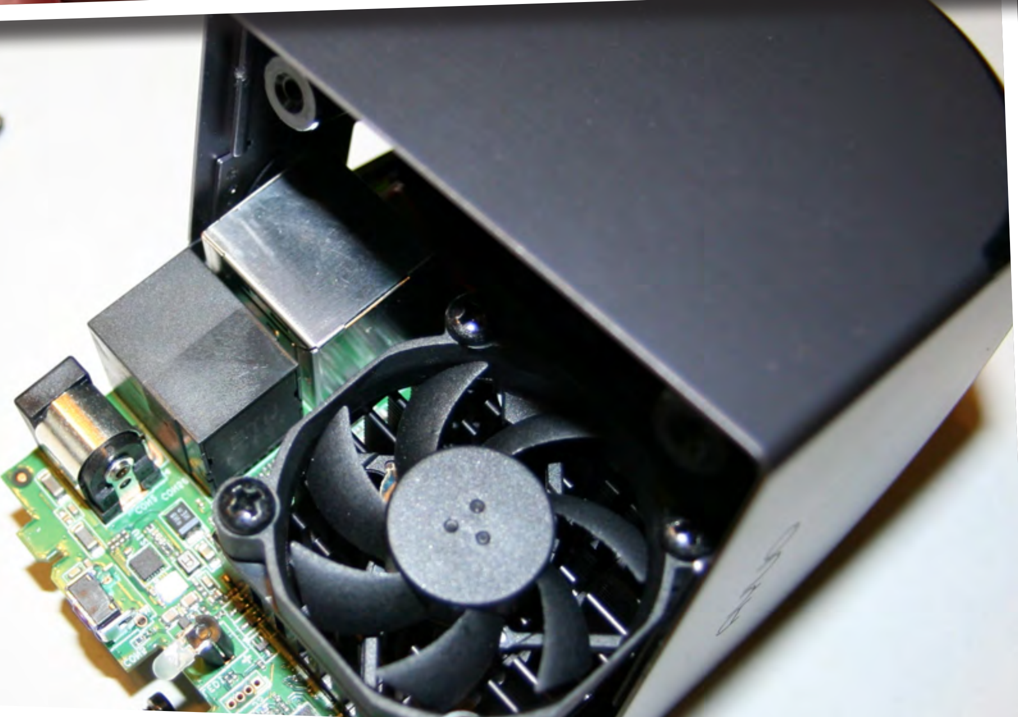


Steam Dev Days... Kalmadı...Bitti

Hakkında o kadar yazdık, çizdik basına kapalı olan bu etkinlikle ilgili. Ama etkinliğin basına kapalı oluşu sosyal medyanın kullanımını etkilemediğinden habersiz de kalmadık. 15-16 ocak tarihlerinde gerçekleşen etkinlikten de birkaç satır başı çıktı. Ama üzgünüz, aralarında Half – Life 3 yok...mu acaba?... Yok yok.

- Steam, devasa bir güruha sahip. Kayıtlı kullanıcı sayısı 75 milyon. Buna karşın Xbox Live 48 milyon civarında seyrediyor, PSN ise 110 milyon gibi bir iddia ile sivrilmeye çalışıyor.
- Çok net söylenmese de, Steam Machine'lerin başka yerde bulamayacağınız deneyimler sunacağı söyleniyor.
- Yeni para birimleri Steam Dev Days'den sonra uygulamaya girdi. Bu 12 birimin arasında Türkiye yok ama etkinlikte haritada işaretli yererden birisi. Yani umut var.
- Valve, aradaki pozisyonunu bırakıp yapımcıyla oyuncuyu daha da yaklaştırmanın peşindeymiş.
- Erken erişim, başarılı gidiyor. 2013'te çıkan oyunların %10'u Erken Erişim ile karşımıza gelmiş.
- 2014'te Steam Cüzdan'lar arasında para transferi yapılması planlanıyor.
- Steam Controller'ın ortasındaki dokunmatik alan gitti, yerine yön tuşları ve X, Y, A, B tuşları geldi.
- Valve, Workshop'tan memnun. Oyuncuların yarattığı içeriğe destek devam edecek.
- Valve, Steam Greenlight'ı kapatmayı planlıyor.
- Valve, kendi VR prototipini geliştirmiş. Kafanın takibi ve pozisyon algısı mükemmel. Ama ilerlemek yerine Oculus ile güçlerini birleştiriyorlar.

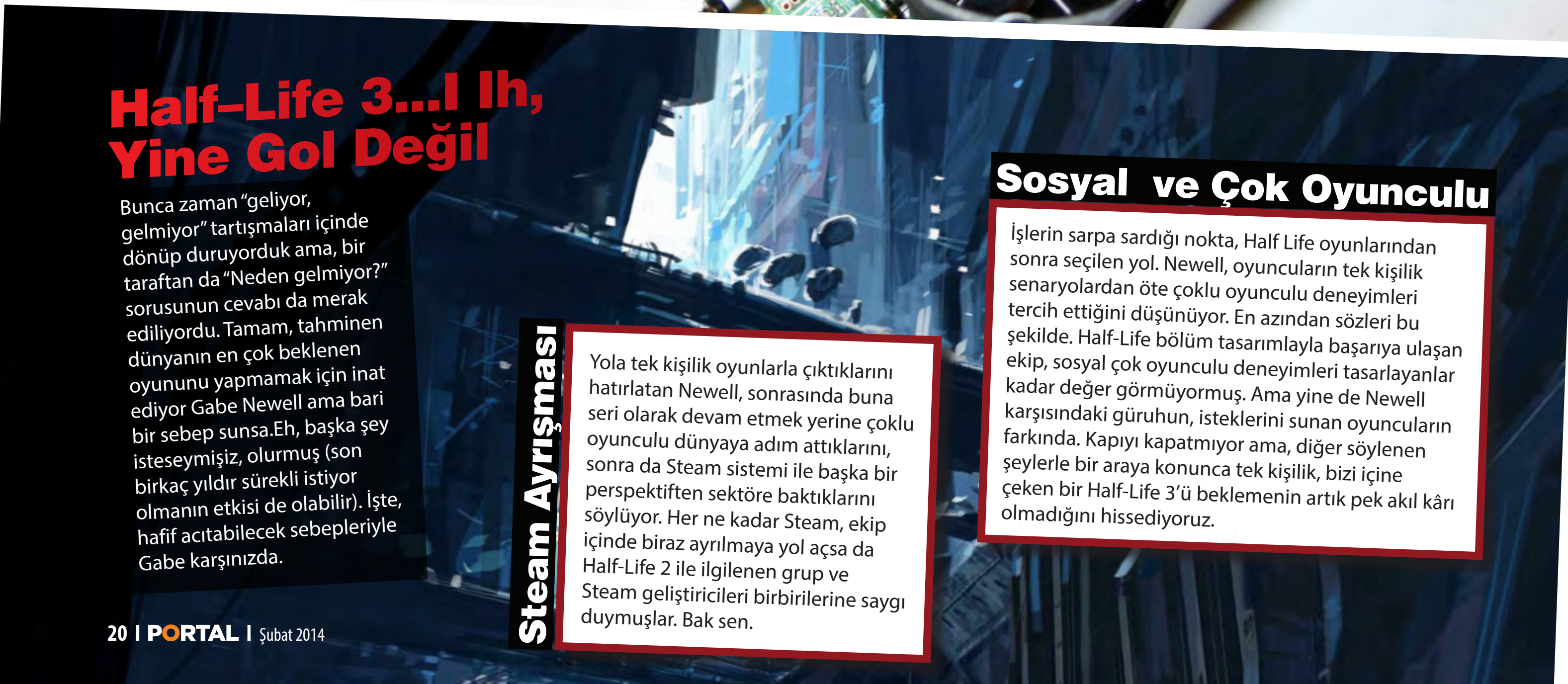
Ouya'dan Yaprak Dökümü



Ne büyük umutlarla çıkmıştı şu alet karşımıza. Hatırladıkça duygulanıyorum. Aslında yalan, duygulandığım falan yok. Çünkü cep telefonu oyunlarını televizyonda oynamak gibi bir amacım olmadı hiç. Tek özelliği bu olmasa da, **Ouya**'yı bilenler için an itibariyle başka bir yere çıkmıyor alet zaten.

Ama konumuz konsolun başarısı(zlığı) değil. Firmada olan bir gelişmeden dolayı buraya aldık, çünkü bu olumlu ya da olumsuz şekilde geleceği etkileyebilir. Firmanın eş kurucularından **Muffi Ghadiali** ekipten ayrıldı, üstelik başka bir yere de transfer olmadı. Tümüyle bıraktı yani. Kendisi Ouya'nın donanım ve firmware tasarımı ekiplerinde çalışıyordu dersem, bu ayrılığın istekli mi zorla mı olduğuna dair soru işaretleri belirebilir kafada.

Bakalım bu departmanlara yeni bir kan gelecek mi? Eğer gelirse, Ouya makus talihini yenebilir...Kimi kandırıyorum ki.



Half-Life 3...I Ih, Yine Gol Değil

Bunca zaman "geliyor, gelmiyor" tartışmaları içinde dönüp duruyorduk ama, bir taraftan da "Neden gelmiyor?" sorusunun cevabı da merak ediliyordu. Tamam, tahminen dünyanın en çok beklenen oyununu yapmamak için inat ediyor Gabe Newell ama bari bir sebep sunsa.Eh, başka şey isteseymişiz, olurmuş (son birkaç yıldır sürekli istiyor olmanın etkisi de olabilir). İşte, hafif acıtabilecek sebepleriyle Gabe karşınızda.

Steam Ayrışması

Yola tek kişilik oyunlarla çıktıklarını hatırlatan Newell, sonrasında buna seri olarak devam etmek yerine çoklu oyunculu dünyaya adım attıklarını, sonra da Steam sistemi ile başka bir perspektiften sektöre baktıklarını söylüyor. Her ne kadar Steam, ekip içinde biraz ayrılmaya yol açsa da Half-Life 2 ile ilgilenen grup ve Steam geliştiricileri birbirilerine saygı duymuşlar. Bak sen.

Sosyal ve Çok Oyunculu

İşlerin sarpa sardığı nokta, Half Life oyunlarından sonra seçilen yol. Newell, oyuncuların tek kişilik senaryolardan öte çoklu oyunculu deneyimleri tercih ettiğini düşünüyor. En azından sözleri bu şekilde. Half-Life bölüm tasarımlayla başarıya ulaşan ekip, sosyal çok oyunculu deneyimleri tasarlayanlar kadar değer görmüyormuş. Ama yine de Newell karşısındaki güruhun, isteklerini sunan oyuncuların farkında. Kapıyı kapatmıyor ama, diğer söylenen şeylerle bir araya konunca tek kişilik, bizi içine çeken bir Half-Life 3'ü beklemenin artık pek akıl kârı olmadığını hissediyoruz.

OYUNU, MÜZİĞİ, UYGULAMAYI SENİN İÇİN İNDİRDİK!



indirim yükleniyor

2014 yılı boyunca iTunes Store, App Store, Google Play ve Facebook üzerinden Encard'ınızla aylık toplam 50 TL'ye kadar yapacağınız tüm alışverişleriniz %50 indirimli!

ANDROID APP ON Google play | Download on the App Store | Download on iTunes | Google Wallet

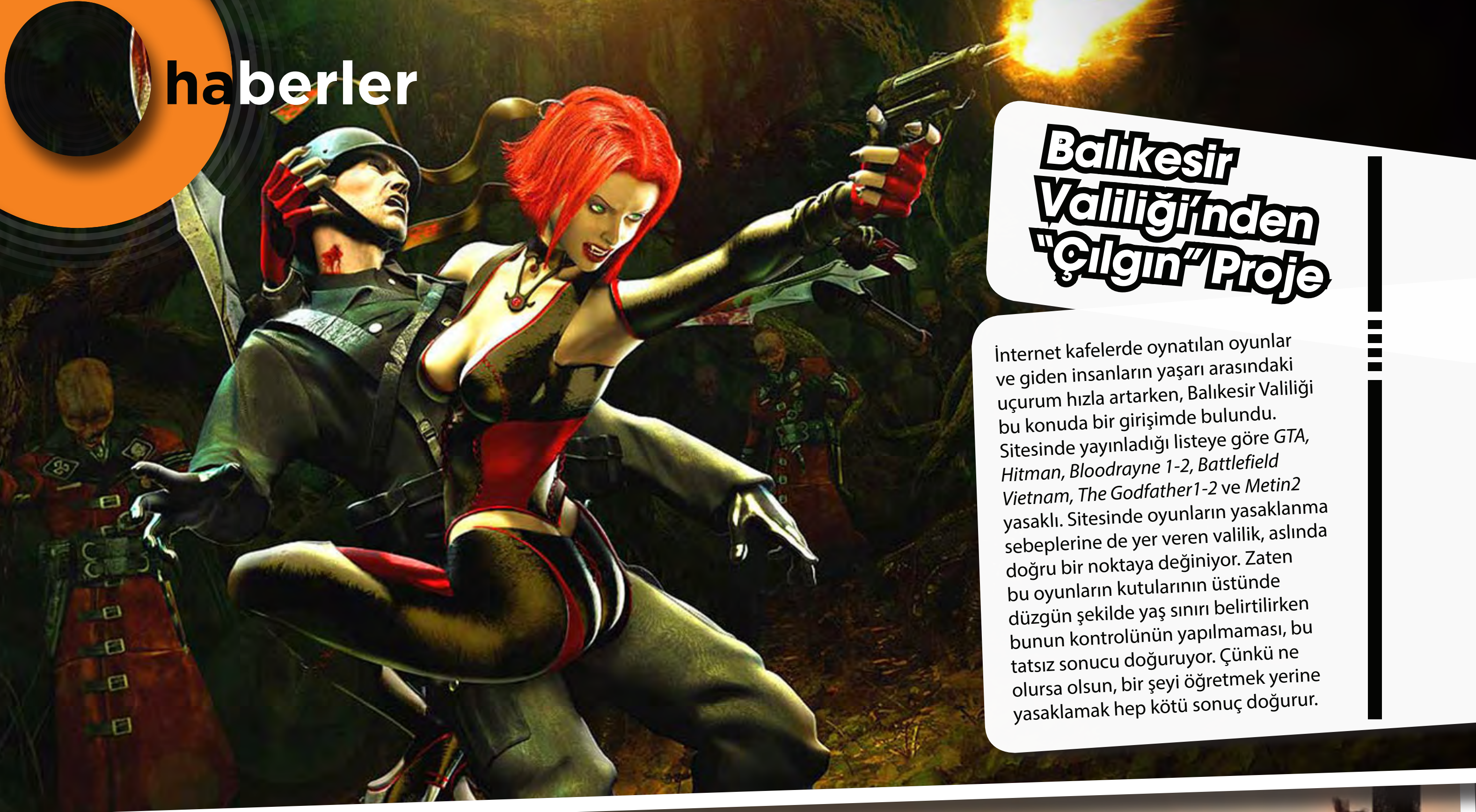
FINANSBANK enpara.com

Enpara.com'a başvurmak için:

finansbank.**enpara.com**

"en" yaz **3663**'e gönder

0850 222 3663



Balıkesir Valiliği'nden "Çılgın" Proje

İnternet kafelerde oynatılan oyunlar ve giden insanların yaşarı arasındaki uçurum hızla artarken, Balıkesir Valiliği bu konuda bir girişimde bulundu. Sitesinde yayınladığı listeye göre *GTA, Hitman, Bloodrayne 1-2, Battlefield Vietnam, The Godfather1-2* ve *Metin2* yasaklı. Sitesinde oyunların yasaklanma sebeplerine de yer veren valilik, aslında doğru bir noktaya değiniyor. Zaten bu oyunların kutularının üstünde düzgün şekilde yaş sınırı belirtilirken bunun kontrolünün yapılmaması, bu tatsız sonucu doğuruyor. Çünkü ne olursa olsun, bir şeyi öğretmek yerine yasaklamak hep kötü sonuç doğurur.



Undead Labs "Şeytanla" Tekrar Anlaştı

Şaka şaka, Microsoft burada şeytan değil. Sadece Undead Labs dolunay ışığında Şeytan ile dans etmenin keyfini çıkartıyor. Tamam, bu sefer kestim. Şimdi, bağımsız oyun stüdyosu Undead labs, State of Decay için Microsoft'la anlaşma yapmış, sonrası için ise bir gelecek çizmemişti. Bağımsızlığına devam edeceğini düşündüğümüz stüdyo ise yeni bir gelişmeyle karşımıza çıktı. Belli ki anlaşma genişletilmiş ve birkaç yıl sürecek birkaç yeni oyunla taçlandırılacak bir hâle getirilmiş.

Kısa Bir Hatırlatma

Hatırlarsanız State of Decay, aslında bugün DayZ'nin yapmaya çalıştığı gibi iddialı bir zombi DVO'sunun temellerini atmak için hazırlanmıştı. Hatta co-op özellikleri de ilerleyen zamanlarda oyuna eklenecek, böylece bir girizgâh olacaktı. Ama co-op planları suya düştü ve Xbox 360'a öncelikli çalışıp, PC'yi kenarda bırakan bir politika izlenmişti (fare-klavye desteği olmaması? PC'de?). Zaten "şeytan" esprisi de bunun kuyruk acısıdır efendim.



MGS 5: Ground Zeroes, Phantom Pain'in Tırnağı Etmezmiş

Hideo Kojima'nın MGS serisiyle ilgili açıklamaları artık birbirine giriyor. Öyle bir gözümüzde büyüdü ki, çıkan şeyi şımarıklık edip iteceğiz resmen. 2015'te çıkacak olan Phantom Pain, Mart sonunda çıkacak Ground Zeroes'dan yüzlerce kat büyükmüş. Bu oran Kojima'ya ait. Yüzlerce... Bunun iki çıkarımı yapılabilir. Ya *Ground Zeroes*, o kadar kısa ki başlamakla bitirmek bir olacak, ya da Phantom Pain o kadar büyük olacak ki serum bağlayıp öyle oturacağız başına. Biz kararsızız. Havada fazla şişirme kokusu var ama, Kojima "yapacağım" dedi mi yapıyor genelde.


WD
BLACK2
TM
DUAL DRIVE
2'nin gücü,
sizden ilham aldı.
Hem SSD hem de sabit sürücüyü birleştiren
WD Black²'yi daha yakından tanımak için
http://products.wd.com/wdblack2
WD BLACK
İster yaratıcı bir profesyonel, ister oyuncu isterse bir PC kurucusu olun, karşınızda yenilik tutkunları için özel olarak tasarlanmış devrim niteliğindeki depolama aygıtı WD Black2 çift sürücü. WD Black², kişisel veri ve büyük dosyalarınız için yüksek kapasiteli sabit sürücüyle işletim sisteminiz için tam olarak erişilebilir SSD'yi bir araya getirir.
WD
absolutely
Western Digital, WD ve WD logosu Western Digital Technologies Inc. şirketinin ABD ve diğer ülkelerdeki tescilli ticari markalarıdır; WD Black², WD Blue, WD Green, WD Black, WD Red ve Shift_Technology ise, Western Dijital Technologies Inc. şirketinin ABD ve diğer ülkelerdeki ticari markalarıdır. Bu belgede sözü edilen diğer markalar başka şirketlere ait olabilir. Ürün özellikleri uyarıda bulunulmaksızın değiştirilebilir.
© 2013 Western Digital Technologies, Inc. Tüm hakları saklıdır.
Depolama kapasitesi olarak kullanıldığında, bir megabayt (MB) = bir milyon bayt, bir gigabayt (GB) = bir milyar bayt ve bir terabayt (TB) = bir trilyon bayt. Erişilebilen toplam kapasite işletim ortamına göre değişiklik gösterir. Aktarım hızı veya arayüz olarak kullanıldığında, saniye başına megabayt (MB/sn) = saniyede bir milyon bayt, saniye başına gigabit (Gb/sn) = saniyede bir milyar bite eşittir.

“EFENDİM, GALİBA HALF LIFE 2’Yİ ÇALDILAR...”

250 MİLYON DOLARLIK ÇILGIN PROJE

2003 yılının Ekim ayında, çıkış tarihini kaçırıp yapımına bir yıl kadar daha devam edilecek Half Life 2’nin kodlarının internete sızmasıyla çalkalandı. 1998 yılında çıkan ilk oyunun ardından delicesine beklenen bu oyunun ham halinin internete sızması, akıl mantık almaz bir işti.

İçeriden yapılan bir iş miydi? Ekipten birileri mi sızdırmıştı yoksa? Ya da Valve’ın sistemi o kadar da güvenli değil miydi? Bu sorular sadece insanların değil, aynı zamanda Gabe Newell’ın da kafasını kurcalıyordu.

Ama aslında olay biraz şans, biraz beceri, biraz da tutku meselesiydi.

Almanya’da bilgisayarına bir sdbot bulaşan Axel Gembe, biraz küfür edip temizlik yapmak yerine bu trojanın çalışma prensibini çözmeye karar verdi. Önce sistemi çözdü, bu sistemin bilgilerini ulaştırdığı IRC sunucusunun izini buldu. Sunucusundan takibe devam eden Gembe nihayetinde verileri kontrol eden operatörle sanal da olsa karşı karşıya gelmeyi başardı.

Çünkü Gembe’nin soracağı sorular vardı.

Gembe, kötü bir çocukluk geçirmenin getirdiği kendini kabul ettirme düşüncesiyle yanıp tutuşuyordu. O zamanlarda oyun alacak parası da yoktu üstelik. O da yazdığı programla insanların cd key’lerini elde etmenin peşindeydi. Yasadışı oluşunu kenara bırakırsanız, işin ucunda gerçek bir tutku vardı yani. Ticari bir kâr amacı değil.

Hack dünyasında deneyim kazandıkça, ilkine hayran kaldığı oyunun ikincisinde şansını denemeye hazır hissetti kendini Gembe. Ama Valve’ın sunucularına nasıl ulaşacağına dair bir fikri yoktu. İşte şans bu noktada devreye girdi ve Valve’ın site adreslerinden bir şekilde tüm dökümü, oradan sistemin dışında kalan bir sunucuyu, sunucudan da tüm ağı erişilebilir kılmayı başardı.

İçeriye adım attıktan üç hafta kadar sonra, hâlâ kimse orada olduğunu bilmiyordu. İşte o anda, 19 Eylül 2003’te Half-Life 2’ye dair kodları bulmuştu. Tereddüt etmedi, oturup düşünmedi. Sadece “download” tuşuna bastı.

Oyunun kat edeceği çok yol vardı, buna adam akıllı bir arayüzünün eksikliği de dahildi. Ama Gembe kendince amacına ulaşmıştı. Ve hayır, internete yayan kişi kendisi değildi. Yayan kişiye kodları kendisi vermişti, evet. Ama o kişi, bu kodları kendisine saklayacağına dair söz vermişti.

Ne yazık ki sözünü tutmadı.

İşin bu raddeye varmasınan hoşnut olmayan Gembe, hâlâ kimsenin izi kendisine kadar süremediği bir soruşturmaya son vermeye karar verdi. 15 Şubat 2004’te, şirkete bu işi yapanın kendisi oluğunu kanıtlayacak dökümanlarla bir mail attı. Tabii amacı sadece itiraf değildi. Bu yalnız ve üzgün çocuk, Valve’da bir pozisyon koparma niyetindeydi.

İlginçtir, birkaç gün sonra Newell’dan cevap aldı, bu cevap kendisine telefondan yapılan uzun mülakatlara kapı açtı. Sonrada da kendisi, babası ve kardeşi için uçak biletlerine.

FBI’ın eski numaralarından sayılırmış, ülke dışındaki kişiye vaad edilenle kandırıp sınırda yakalamak. Valve ve FBI da bütün planı bunun üzerine kurmuşlardı. Ama Gembe, hava limanına gitmeden önce suratına dorultulmuş silahlarla Alman polisi tarafından 7 Mayıs 2014’te tutuklandı.

Bir çocuk olarak üç yıl sonra yargılanan Gembe, şartlı tahliye ile serbest bırakıldı ve 2011 civarında güvenlik sistemleri firmasında yazılımcı olarak çalışıyordu. Ama Axel Gembe yaptığından üzgün olsa da, Half-Life 2’nin 2004 Kasım çıkışında satışlarının etkilenmemiş olmasından mutlu. Çünkü kendisinin de belirttiği üzere, amacı asla çocukluk kahramanlarına zarar vermek değildi.

Hâlâ Valve’ın elinden çıkan her oyunun iyi olduğuna ve hepsinin parayı hak ettiğine inanan Gembe, firmanın favori yapımcıları olduğunu belirtmekten de geri kalmıyor. Ama bir yandan da Newell’ın kendisine dair ne duygular beslediğini merak ediyor.

Tümüyle bir nefret mi, yoksa vakur bir saygı mı? **-Sarp**



ZAMAN ÇİZELGESİ

Valve gibi bir şirketin sistemine sızıp, oradan içerik sızdırmanın başarısı kadar lekesi de kalır insanın üstünde. Axel Gembe, ikisini de taşımakla yükümlü.

AĞUSTOS 2003
Kendince uğraşlar sonucunda Axel Gembe, Valve’ın ağına uzaktan sızmayı başarır. Amacı, Half-Life 2’ye dair bilgiler bulmaktır.

19 EYLÜL 2003
Gembe, uzun uğraşlar sonucunda Half-Life 2’ye dair dosyalara ulaşır. Aynı dosyalar Counter Strike: Source’u da barındırmakatır.

2 EKİM 2003
Gabe Newell, sisteme birisinin sızmış olduğunu ve Half-Life 2 kodlarının sızdırıldığını forum mesajı ile doğrular. İşler karışık, detaylar ise belirsizdir.

KASIM 2003
İnternette ilk yayılan yerlerden olan myg0t.net delicesine suçlanır. Dosyaları yayınlayan William H. Valentine (hitman8) topluluktan atılır.



15 ŞUBAT 2004
Axel Gembe, Valve’a kodları çalan kişinin kendisi olduğunu kanıtlayan bir mail atar. Aynı zamanda iş istemektedir. Naiflik işte, ne yapsın çocuk.





KORKULU RÜYALARADAN AGO BOT

Gebme'nin yazmış olduğu program, her ne kadar kendi emelleri için var olsa da bilişim dünyasında büyüdü, gelişti, başlara dertler açtı. Adı Agobot olan bu program, bir çeşit botnet ve kendisinden sonra gelen Gaobot.ee ile bilgisayarlarımızda fink atan yaygın zararlı içeriklerden birisi.

Gembe'nin ilham aldığı yazılım gibi, Agobot da kayıtları bir IRC kanalına yüklemek üzere programlanmış durumda. Kendisinden sonra gelen onlarca farklı sürüm, temelde aynı özellikleri kullansa da hepsinin yaratıcıları tarafından katılan ufak farklılıkları bulunmakta. Ama bizden habersiz her türlü işlemi yapan bu yazılımların temellerinde Gembe'nin parmağı var.

PAYLAŞIMIN SORUMLUSU

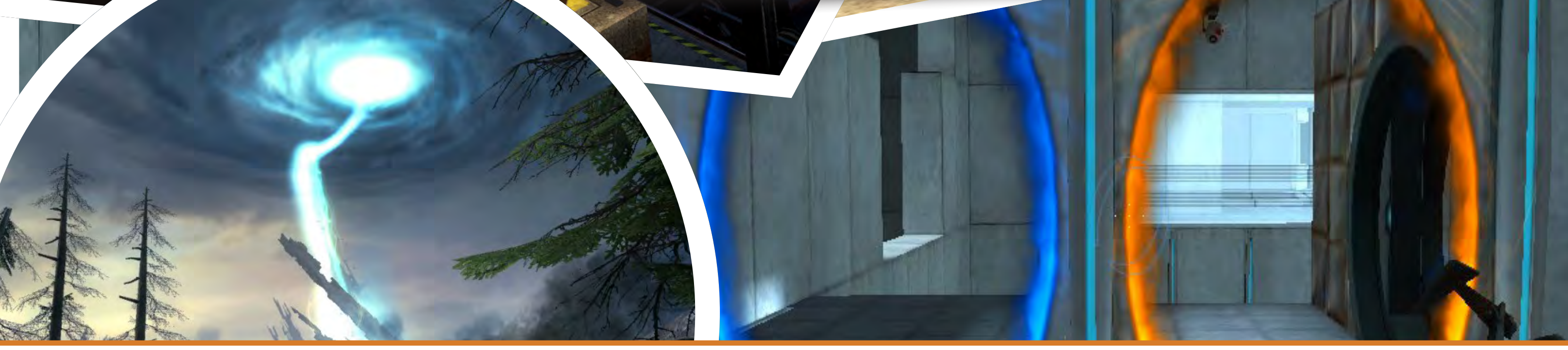
Yazıda da belirttiğim üzere Gembe dosyaları interete kendisi koymamış. Dosyaları tanıdığı ve güvendiği birisine emanet etmiş ama, bu güven boşa çıkmış ne yazık ki. Gerçiyükleyen kişinin o mu olduğu, yoksa onun da başkalarıyla paylaşıp paylaşmadığı bilinmiyor.

Tek bilinen, bir Counter Strike ekibi olarak kurulan ama sonrasında oyunlarda insanları aşağılayarak agresifliği yaymaya meraklı myg0t ekibinin sitesinde ilk ize rastlanmış olması. Ekibin üyelerinden William H. Valentine (Hitman/hitman8) oyunun kodlarını alıp dağıttığı için gruptan atıldı ve yetkililere kendisiyle ilgili bilgi verildi. Başına ne geldiği ise bilinmiyor.

"..ASLINDA ÖYLE OLMADI İŞTE"

Gembe'in operasyonuna dair etrafta bilgiler var ama, bir kısmı yanlış. Kimileri keylogger'ların Valve bilgisayarlarına yüklendiğini söylüyor, ama bu doğru değil. Çünkü Gembe'in asla fiziksel olarak Valve bilgisayarlarına erişimi olmadı. Her şey web sunucularından yapıldı.

Bir diğeri ise PCAnywhere ve Outlook'un o dönemlerdeki açıklarından yararlandığı üzerine. Bu da yanlış, çünkü dönemde ses getiren LSASS ile aynı yöntemi kullanıyordu. Hatta ikisi arasında bağ olduğuna inanan Alman polisi uzunca bir süre terletmiş Gembe'i sorgu odasında.



18 ŞUBAT 2004
Gabe Newell, Gembe'ye olumlu bir cevap yollar, kendisiyle iletişim kurmayı kabul eder. Aslında FBI'ın genci yakalamak için kurduğu tuzaktır bu.

MART 2004
Gembe ve Valve bünyesindeki çalışanlar uzun görüşmeler yaparlar, Gembe'nin şirketteki pozisyonu üstünde tartışılar. Gembe kafasındaki şüpheleri silmeye çalışır.

7 MAYIS 2004
Gembe, sabahleyin namlusu yüzüne doğrultulan bir dolu silahla uyanır. Valve sunucularını hacklemekten tutukludur. Giyinmesi istenir.

HAZİRAN 2004
Yaklaşık iki hafta tutuklu halan Gembe, kaçma riski olmadığı için 2006'daki davasına kadar şartlı tahliye edilir. Ama ABD'ye gitme hayalleri son bulur.



KASIM 2006:
Gembe'nin davası gerçekleşir. 7 saat süren oturumda çocuk statüsünde yargılanır ve kamu hizmeti cezası ile serbest bırakılır.

21 ŞUBAT 2011
Gembe, Eurogamer'a bugüne kadarki en detaylı röportajını verir. Bunun yanında Reddit'te detaylı ve samimi bir A.M.A. yapar. Bir bilgi işlem firmasında çalışmaktadır.







SANDBOX'IN DÖNÜŞÜ

Seçim Şansının, Değiştirebilmenin Mümkün Olduğu Bir Dünya

Eski trendler, hele ki sevdiğini bir şeyse geri döndüğünde sizden mutlusu olamaz. Sandbox oyunlar da, benim için böyle aslında. Gerçi bu terim de ağızda sakız olup, istenilen yere itilip çekilebilen bir hâl almış durumda. O nedenle birazcık sınırlamaya gitmemiz lazım, yoksa kafamız fena halde karışacak.

Sandbox terimi, aslında bizde de olan "kum havuzu"ndan geliyor. Nasıl ki sahil kenarında ya da oyun parklarında kumdan kaleler, binalar, hikâyeler tasarlıyorsanız küçükken; bunun dijital dünyada vücut bulmuş hâli de sandbox oyunlar oluyor.

Tabii bu kadarla da sınırlı değil. Özünde, sandbox oyunlar oyun içi objelerle etkileşime geçme seçeneğinin oyuncuya bırakıldığı dünyalar yaratmayı amaçlar. Bu, kimi zaman bir yaratık olur, kimi zaman bir yer şekli. Diğer bir özelliği de, gezilebilecek ve araştırılacak geniş alanlara sahip olmasıdır. Gerçi burada bir yanılgıya düşmemek gerekli. Her açık dünya oyun, aynı zamanda sandbox değildir. Tersi de geçerlidir tabii ama açık bir dünyanın sandbox'a eşlik edişi, neredeyse norm olacak kadar kanımıza işledi.

Şimdi gelelim ne olduğuna? Neden oyunlarımız bir anda koridorlara dönüştü, neden önceden hazırlanmış ve noktaları belirlenmiş efektlerle yaşamaya alışır olduk? Çünkü eskiden böyle değildi. Eskiden, yazı tabanlı macera oyunlarından beri tercihlerimiz vardı. Ama sonra grafik teknolojileri, hayal gücümüzün ve boşlukları doldurma yapımızın yerine geçmeye başladı. Kötü bir şey değil bu, sadece tek problem grafiksel doyumun bir sınırı olması.

Özellikle eski oyuncular, bu doyuma ulaşmış durumdayız. Çünkü artık sadece grafikle bizleri şaşırtmanın devri kapandı. Yeni nesil konsollara, artık iyice filmleşen ve son on yıldır içimize işleyen oyunlara bir bakın. Herhangi birisi, yıllar önceki etkileri yaratabiliyor mu? Çizgisel, dümdüz ve görünmez duvarlarla kaplı bir yol hâlâ odaklı bir hikâye için biçilmiş kaftan olsa da oyuncular bu sanal dünyalarda bir şeyler yaratmayı özlemiş durumdalar.

Yaratıcılığın, yaratmanınsa bir sınırı yok. İşte bu nedenle, özellikle eski oyuncuların grafiksel olarak heyecanlanacağı noktanın geçildiği bu zamanlarda tekrar başlayan bir furya bu sandbox oyunlar. Yine eklemek lazım: Bağımsız oyunların; risk alamayan, reklam masraflarının altında ezildikleri için güvenli yollardan sapmayan stüdyolara gelen alternatiflerin yeri bu yükselişte çok ama çok önemli. Trendin iskele babası, betasından 2011'deki çıkışı ve bugüne kadar olan sansasyonel başarısıyla Minecraft.

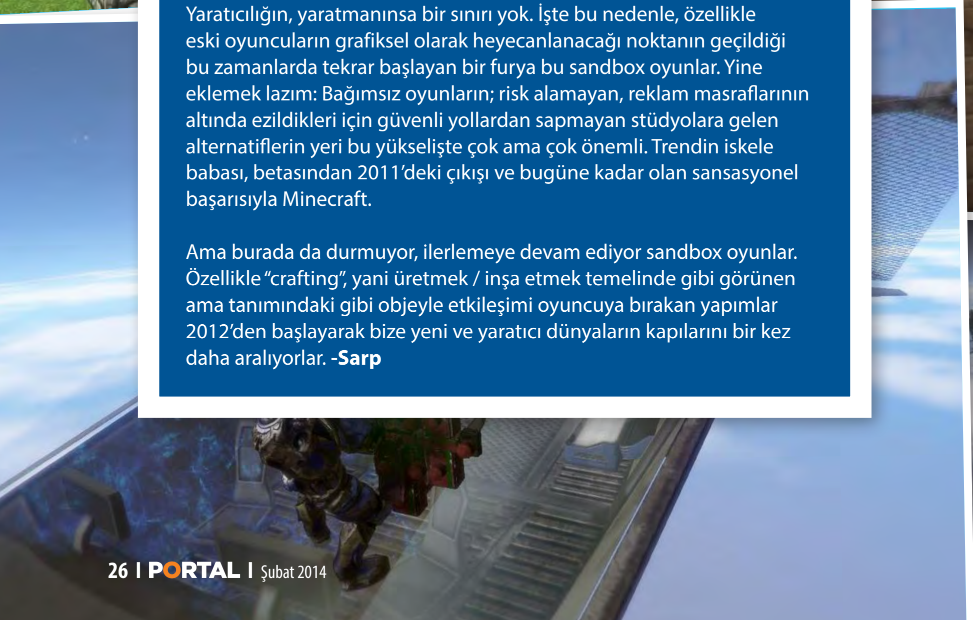
Ama burada da durmuyor, ilerlemeye devam ediyor sandbox oyunlar. Özellikle "crafting", yani üretmek / inşa etmek temelinde gibi görünen ama tanımındaki gibi objeyle etkileşimi oyuncuya bırakan yapımlar 2012'den başlayarak bize yeni ve yaratıcı dünyaların kapılarını bir kez daha aralıyorlar. **-Sarp**











Hayatımızda Olanlar

Gelecekten umutla bahsediyor olsam da, bugünler karanlık değil. Aksine, çok farklı görsel temelardan bir sandbox oyun seçkisi var bugün raflara gittiğinizde. Ama dikkat edilmesi gereken bir şey var. Ne kadar terimin köklerine inersek, o kadar hazır içerikten mahrum bir yapıyla karşılaşıyoruz, unutmayın.Çünkü kullanıcının içeriğin yapımı ya da değişimine odaklanması, bildiğiniz büyük senaryoların ya da detaylı seslendirmelerin azalması anlamına geliyor bir anlamda.

Neyse, gelin elimizdekilere bir göz atalım öncelikle. *Minecraft*, zaten son birkaç yıldır uzay üssünde yaşamıyorsanız kesinlikle duyduğunuz bir yapımdır. Bu kübik çılgınlığın açtığı yoldan giden ve benzer başka çalışmalar var. *StarForge*, *Minecraft*'ın klonu olmaksızın kendi tarzını geliştirebilen oyunlara en iyi örnek. Üstelik, yapımını bitirdi ve yerini aldı. Diğer taraftaysa *Terraria* gibi örnekler var. Görsel olmanın ötesinde mekaniklerin de iki boyutlu bir hâle gelmesi, farklı kapıları açıyor. Bunu aksiyonla harmanlarsanız *Spelunky* çıkıyor karşınıza. O da kendine münhasır bir oyun. Daha büyük ölçekte, daha büyük aktörlerle takıldığınız bir oyun istediğinizde de benim favorilerimden *Universe Sandbox* çıkıyor. Arada iki galaksi çarpıştırmak gibisi yok çünkü.

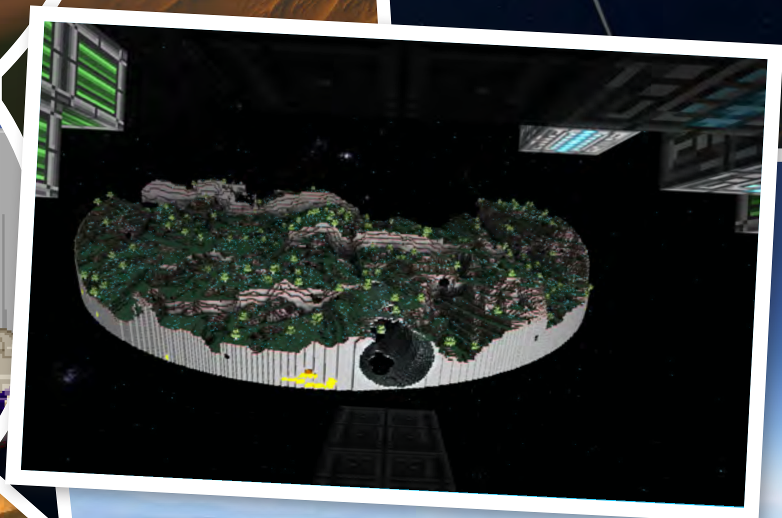
Heyecanla Beklediklerimiz

Bu liste çok kabarık. Fena kabarık. O nedenle hayalinizdeki bir isim burada yoksa, bilin ki sığmadığındandır (ya da...belki ileriki aylarda tam sayfa görürsünüz). Gerek yaratma anlamında, gerek açık dünyada kendi maceramızı yaşamak anlamında seçenekler dolu dolu. Bir tarafta DayZ, Rust, 7 Ways to Die gibi sadece hayatta kalmanın, bu esnada elimizdeki araçlarla tarzımızı kendimizin belirlediği oyunlar var.

Diğer tarafta *Project Spark, Star Made, Blockade Runner, Starbound, Mythruna* gibi dünyayı ve hikâyeyi yaratabileceğimiz platformlar akıp geçiyor. Diğer bir köşede ise işin macera kısmını aksiyonla harmanlayan *Star Citizen, Elite: Dangerous, No Man's Sky, Infinity:: Quest for Earth* gibi büyük oyunlar var. Bu liste aslında çok daha uzayabilir, içine geçen aylarda konu ettiğimiz diğer DVO'lar da girebilir. Ama ufukta görünen, bir türlü gelmeyen oyunları sayıklamak da zor geliyor artık. İlerleyen sayfalarda koca bir dosyası var, doyasıya oraya dalın siz en iyisi.

Ama unutmayın, eğer yaratmaya hevesliyseniz, 2014 ve sonrası sizin için heyecan dolu gözüküyor.





TEKNOLOJİNİN NİMETİ

Bu yükselişte bağımsızlar kadar teknolojik evrimin de payı var. Aynı anda hem araçları, hem araçları etkileyen fizik kuvvetlerini, hem de bunları sunabilecek düzgün bir görselliği bir araya getirebilmek, sonuçta sistemlerin sırtlandığı bir yük. Bunun olabilmesi için de bayağı bir süre bekledik. Şimdi bu imkânlar sayesinde farklı denemeleri yapabiliyoruz.

Diğer bir konu, bilgiye erişimle alakalı. Programlama ve oyun tasarımcılığının verileri erişilebilir oldukça, Unity gibi motorlar meraklılara imkan tanıdıkça da eski sorunlara yeni çözümler gelebiliyor. Keramet sadece Unreal Engine'de değil.

Son olarak ileride de bol bol duyacağınız "Procedural Creation". Geçen ayki *No Man's Sky* yazısında az çok değindiğim bu sistem, algoritmalarla oyun içi bölümlerin o anda tasarlanabilmesini sağlıyor. Önceden hazırlanıp müthiş emek ve yer isteyen haritalara gerek yok. Bu hem tasarım sürecini rahatlatıyor, hem de eşsiz alanlar ortaya çıkmasını sağlıyor. 1980'lerden beri varlığını sürdürse de, üç boyutlu ve görsel olarak tatmin edici dünyaları hızla yaratabilmesi için gerekli işlem gücü son birkaç yıldır amatör programcılar tarafından erişilebilir durumda. Birçok sandbox oyun bu sisteme ve voksel teknolojisine sırt dayıyor artık.

İşin aslı, bu yükselme döneminin arkasında böyle güçlerin de var oluşu. Olayın saf ideoloji ya da tür zevki ile değil, imkânlar ve ulaşılabilenlerle de alakası var. Ama ne olursa olsun, sonuçta hepimiz kârlı çıkıyoruz.

THE REPOPULATION

Sen ver bana o gezegeni, gerisine karışma ama...

Demek o kadar aç kalmışız ki serbestliğin sunulduğu, uçsuz bucaksız haritalara; ne zaman bir sandbox DVO bilgisi çalınsa kulağımıza kedi misali kulaklarımızı geriye atıyoruz. İşte *The Repopulation* da bu minvalde giden oyunlardan. Gerçi gün gçetikçe bu dalda rakipler artıyor ama adayımız kendince artılara sahip. **– Sarp**





01

Yakın zamanda Kickstarter projesiyle gündeme gelen The Repopulation, ilk kez dikkatimizi çekmiyor aslında. Yaklaşık bir yıl önce yine bir kampanyası var, o zamanlar çok temel teknolojileri halletmeye niyetliydi ekip, oyun içi kredi satışı yapmaktaydı. Ama işler şimdi ciddi, bu Kickstarter ile oyunu tam anlamıyla ortaya koymanın peşindeler.

02

Kafada şüpheler oluşacaktır, "*Nasıl yani ikinci Kickstarter mı?*" diye. Evet, ilk oyunu gösterirken kullandıkları videoların üzerinden bir asır geçmiş gibi, yenilenmiş oyun karşımıza çıktı. Üstelik ekip, daha önce sözünü ettikleri oyun içi mekaniklerini entegre edebildiklerini gösterdiler. Bu da kendilerine duyulan güvenin artmasına sebep oluyor.

03

Gelelim oyunun nasıl olduğuna. Yapımcıların kendi ağzından oyun *Star Wars Galaxies* ile *Ultima Online*'ın birleştiği nokta olarak değerlendiriliyor. Oyungezer ekibinin *SWG*'ye olan aşkını bilmeyenler için buraya not düşüyorum. Bu oyun, el silaha dokunmadan bir yerlere gelinebilecek cinsten ve biz bunu seviyoruz. Tabii oyunun neredeyse hiç instance içermediğini, sürekli etkileri görülen toprağa bağlı olduğunu da hatırlatmak lazım.



04

Bu tarzda olan oyunlarda ortaçağ temasına alışkınız ama *The Repopulation* bizi bilimkurgu atmosferiyle sarıp sarmalıyor. O nedenle *SWG*'ye daha yakın. Ryldan adlı bir gezegende geçen ve iki farklı politik güç arasında kalmış oyuncuları canlandırdığımız *The Repopulation* aynı zamanda serbest olma iznini de veriyor. Taraf seçmeyebilirsiniz de.

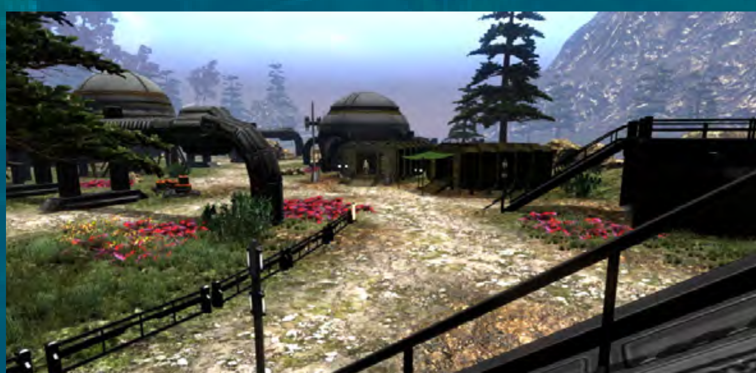


05

Her ne kadar silaha dokunmadan oynamaktan bahsetsek de, oyuncular bunu talep edecektir, haklarıdır da. The Repopulation size TPS ya da FPS gibi sınırlamalar getirmiyor. İster Tab ile hedef alın, RYO gibi olsun, ister shooter yapın oyunu. *Star Trek Online*'ın denediği bu yöntem, burada rafine edilmekte işte.

06

Ama silahınızı duvara asıp başka denizlere yelken açabilirsiniz (mecazi olarak). Oyunda bir sınıf zorunluluğu olmadığından, ne istiyorsanız ona yönelip beceri geliştirebilirsiniz. Üstelik *SWG*'den özlediğim entertainer karakterler çok heyecanlı geliyor. Dans ve müzikle bir dünyada yer edinebilmeyi hâlâ özlüyorum. *The Repopulation* bunu da sunuyor.

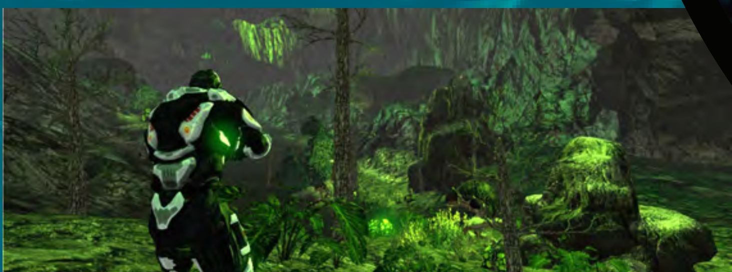






07

İLK AÇIKLANDIĞINDA merak yaratan ama şüpheye düşüren konulardan birisi de zanaat sistemiydi. Oyunda her türlü malzemeyi yapabiliyorsunuz, üstelik dünyada sınırlı hammadeyle yapılan özel objeler de dahil. Yapılabilecekler arasında binalar, şehirler, üsler, araçlar, hepsi var. Olay sadece ekipman değil.

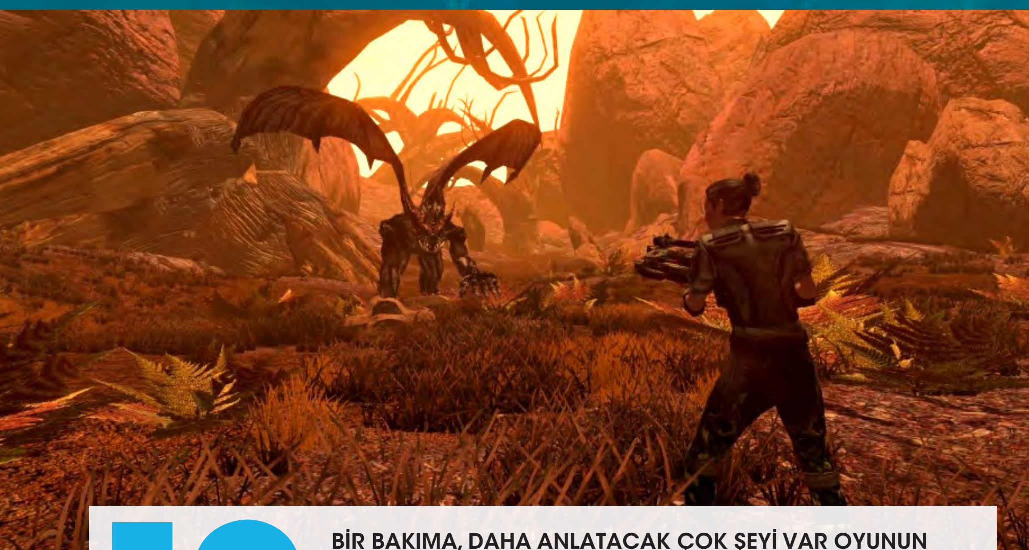


08

Kendinizden başka varlıklara da etkiniz var. Bir tarafta doğadaki hayvanlardan alıp yetiştirebiliyorsunuz, kafayı kırıp kendi yaratığınızı parça parça birleştirebiliyorsunuz (ki bunun grafiksel sunumunu heyecanla bekliyorum). Mekanikten hoşlanıyorsanız droid üretebilirsiniz. Diplomasi, korkutma ile NPC'lerden ekstra bilgiler, görevler alabilirsiniz. Yani durağan dünyayla etkileşiminiz de karakterden karaktere değişiyor.

09

Oyunun şu anki duruşu, F2P olacak şekilde. Çünkü iki Kickstarter'da da mağazada harcanabilecek krediler satılıyor. Burada tek bir dileğim aylık ödeme imkânının da sunulması ki, benim gibi kafası rahat edecek insanlar o parayı verip içerikten doyasıya yararlanabilirler. Ama F2P, sandbox dünyanın boş kalmamasını sağlamak için biçilmiş bir kaftan.



10

BİR BAKIMA, DAHA ANLATACAK ÇOK ŞEYİ VAR OYUNUN
Her canlıdan hammadde çıkarılabiliyor, madenler bölgelere özel ve makinelerle toplanabiliyor, karakter yaratımı boydan kiloya, yüzden kaslara özenli, yaratılan şehirler arası savaşlar, bölge kontrolü var. İsterseniz PvE, isterseniz PvP var, var da var yani.

Tür: DVO **Yapım:** Above and Beyond Technologies **Dağıtım:** - **Platform:** PC
Dahası İçin: www.therepopulation.com

UZAYDA BOŞLUK

The Repopulation, diğer birçok bağımsız proje gibi oldukça riskli. Gözümüzü korkutan şeyleri de sıralamak gerekli.

- Oyun fazla büyük ve fazla iddialı. SWG, Star Wars lisansıyla, Ultima Online ise Richard Garriot'un becerisiyle başarı sağlamıştı. The Repopulation'un arkasında bu kadar güçlü bir itki yok.

- Başarı demiştim değil mi? SWG'nin çöküşü 2005'teki Combat Upgrade ile oldu ama durumlar o zaman da çok parlak değildi. Star Wars ismine rağmen sıkıntı yaşadı bu model, tutacağının garantisi şimdi de yok.

- F2P model tek başına oyunu ayakta tutacaksa eğer, Pay2Win ihtimâli korkutuyor insanları.

- Yapımcılar, bu iddialı duruşlarının altında ezilebilirler. Çünkü bir Kickstarter daha açılırsa, güven yüksek ihtimâl sarsılacaktır.

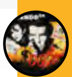


BAY BLOCKBUSTER

CLIFF BLESZINSKI

CLIFF NE OYNAR?

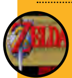
Cliff aslında senin, benim gibi bir oyuncu. Piyasaya çıkan tüm oyunları takip etmeye çalışıyor. Hani "babadan oyuncu" derler ya, Cliff de öylesi işte... Oyun tarihini derinden etkileyen bu adamın en sevdiği oyunlar da şöyleymiş…


Golden Eye / Halo

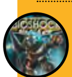

Contra


Grand Theft Auto III


Tetris Attack / Pokémon Puzzle League


Legend of Zelda A Link to the Past


Super Metroid


Bioshock


Super Bomberman


Doom


Half-Life 2

CliffyB, oyun dünyasının Michael Bay'i gibi gelmiştir bana hep… Yalan da değil: Gears of War, Unreal gibi gösterişli ve büyük markaların ardından kafasını uzatan hep Cliff olmuştur. Zamanında shareware oyunlarla uğraşan Epic Games'in bugünlere gelmesinde emeği büyüktür. Kariyerinde Unreal, Gears of War, Bulletstorm gibi maço oyunlar bulunan Cliff'in idolünün de Shigeru Miyamoto olması da pek ilginçtir. Belki de çocukluğunda kabadayılarla çok uğraştığı içindir, kim bilir? Her şeyin ötesinde gerçek bir oyun aşığı olan Cliff'in hayatı neredeyse video oyunlarına adanmış gibidir. Daha henüz bir çocukken Nintendo Power dergisinin ilk sayısında Super Mario Bros. skor sıralamasının en tepesinde ismi yazmaktadır. Zaten kısa bir süre sonra, henüz 11 yaşındayken kendi oyunlarını yazmaya başlayacaktır.

Cliff, onu oyun dünyasının en saygın isimlerinden biri halinde getirecek olan macerasınaysa California, La Verne'deki Bonita Lisesi'nde okurken atılacaktır. 1991 yılında kendi kurduğu Game Syndicate Productions ile tamamen kendi yazdığı The Palace of Deceit: Dragon's Plight'ı yayınlar. O zamanların en popüler türü olan point-and-click bir macera olan oyunu, Epic Games'in kurucusu olan Tim Sweeney'e yollar. Sweeney, Cliff'teki yeteneği fark eder ve onu Epic'te işe alır. Cliff'in bir sonraki oyunu yine bir macera oyunu olan Dare to Dream, 1993 yılında Epic etiketiyle yayınlanacaktır. O yıllarda pinball oyunları gibi görece küçük projelerle uğraşan Epic Games içindeki CliffyB baskınlığı giderek artacaktır. Aklında hep oyun dünyasını değiştirecek, Epic'e daha üst seviye bir firma kimliği kazandıracak proje ve fikirlerle gezmektedir. Bu fikirlerini daha baskın şekilde ilk yansıttığı proje 1994 yılında PC için geliştirilen Jazz Jackrabbit olmuştur. Bağımlılık yapan oynanışı ve yumuşak animasyonlarıyla o yıla damgasını vuran bu platform oyunu, CliffyB'nin Miyamoto'ya olan hayranlığının bir yansıması gibidir. 1998'de yayınlanan devam oyunu Jazz Jackrabbit 2'nin içinde bulunan ve o dönemler için yeni bir fikir sayılabilecek olan "level editörü" de yine CliffyB'nin fikriydi.

"Çok uğraşıyor, çok çabalıyorduk. Her ne kadar oyunlarımızı çok kişi oynuyor ve beğeniyor olsa da, sanırım yarattığımız oyunların genelde renk tonundan, kimse bizi çok da ciddiye almıyordu." diye anlatıyor o dönemleri Cliff… 1998 yılında oyun dünyasını ve FPS oyunlarını kökünden değiştirecek olan Unreal çıktığında ben de dâhil olmak üzere tüm oyuncular, neye uğradığımızı şaşırdık. Apansız çıkıp aniden ortalığı darmadağın etmesine rağmen, Unreal, Epic ve Digital Extremes'in 4 yıllık çalışmalarının meyvesiydi. Epic, daha önceki projelerinden kazandığı ne varsa, tüm parasını ve çalışanlarının tüm yeteneğini Unreal'a gömmüştü. "Başarısız olmak gibi bir şansımız yoktu." diyor Cliff. Unreal aslen Digital Extremes kurucusu James Schmalz'un fikirlerinin etrafında yeşermiş bir proje olsa da, Cliff'in özellikle oyun tasarımcısı olarak Unreal'a katkısı çok büyüktü. Oynayanlar hatırlayacaktır, oyunun unutulmaz açılış sekansındaki sinematik anlatım büyük oranda Cliff'in fikriydi. O yıllarda en büyük rakibi Quake II'nin yapay zekâ ve harita tasarımları konusunda üzerine çıkan Unreal, hiç şüphe yok ki çoğu oyun yapımcısına ilham veriyordu.

Unreal, Epic Games'i üst sınıf oyun firmaları arasına taşıyordu. Oyunun inanılmaz başarısını sonuna kadar hak eden Epic, asıl başarıyı Unreal oyun motorunu satışa açarak gerçekleştiriyordu. Grafik olarak tüm beklentilerin üzerine çıkan ve çıktığı sene rakipsiz olan Unreal, görsellik konusunda yeni standartları belirlemişti. O döneme kadar Doom ve Quake ile ortamı domine eden Carmack bile "Bundan sonra daha çok çalışmamız gerekecek. Unreal özellikle renk kullanımı konusunda herkese ders verdi." diyerek Unreal'a olan hayranlığını



MARANGOZ CLIFF

"Çekirdekten yetişme" diye bir tabir vardır hani. Sanırım CliffyB gibi özünde oyuncu biri için daha uygun bir tanım bulunamazdı.

1992
The Dragon's Plight, Cliff'in 17 yaşında tek başına kodladığı ilk oyun. Bir de kendine firma açmış, öz güveni düşünebiliyor musunuz? Sonrası çorap söküğü…

1993
Cliff'in ilk ticari oyunu, hem de Epic etiketiyle. Dare to Dream, o dönemlerin en popüler türü olan point-and-click bir macera oyunuydu.

1994
Ve Epic, Jazz Jackrabbit'i patlatıyor… Cliff'in emeği çok büyük. Hem Epic, hem de Cliff kabuklarını kırmak için tırmalıyorlar.

1995
Yıllar geçerken, Epic ve Cliff oyunlarına devam ediyorlardı. "Uçaklı scrolling shooter" tarzındaki Tyrian, yılın aksiyon oyunu olmuştu.



1998
Unreal. CliffB ve Epic'in tüm uğraşlarına rağmen sükse yapamamaları artık geçmişte kalmıştı.

İNCİLER…

CliffyB konuşmayı seven biri… Ama her konuştuğunda ağzından ilginç şeyler çıkarmayı da biliyor:

"Herkes oyun yapmanın bir şekilde en havalı, en iyi oyunu geliştirmek demek olduğunun farkındadır. Yanlış aktarılansa bu işin hep sınırlı zaman, sınırlı kaynaklar ve çoğunlukla inatçı bir ekiple yapıldığıdır."

"Bugünlerde her oyundan otomatik olarak kaydetmesini beklemek yanlış mı?"

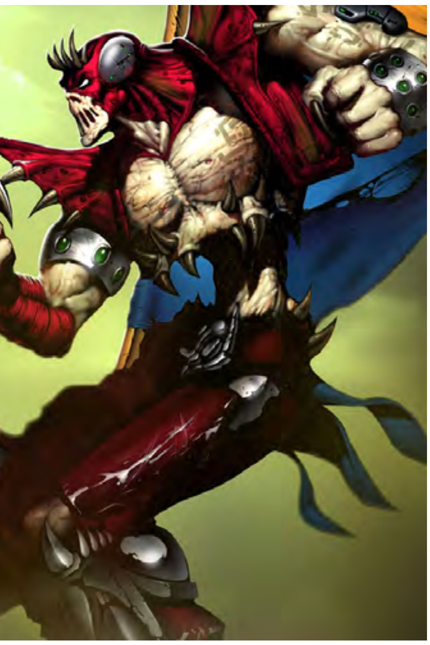
"Oynamak istediğim oyunları yapıyorum. Şiddet öğelerini de sadece oyun mekaniklerine hizmet ettiğini düşündüğüm zaman kullanıyorum."

"Gears 2'yi oynadıktan sonra vejetaryen olmaya karar verebilirsiniz."

"Oyunların gelecekte daha da fazla sinemaya benzediğini göreceğiz."

dile getiriyordu.

Takip eden yıllarda Unreal Tournament 2003 ve 2004'te de aktif olarak görev alan ve multiplayer ortamlarda da ağırlığını koyan CliffyB'nin aklında gerçek bir hit daha yapmak vardı. Unreal Tournament'ın oyuncular tarafından çok sevilmesi, Cliff'in aklına Unreal Warfare projesini getirdi. Unreal evreninde geçen bir başka FPS projesi olan Unreal Warfare hem sıkı bir senaryoya sahip olacak, hem de multiplayer özellikleriyle ön plana çıkacaktı. Daha önce söylediğim gibi gerçek bir oyun aşığı olan Cliff, bir yandan da deli gibi oyun oynamaya devam ediyordu. O yıllarda Namco'nun kill.switch adlı oyunuyla tanışan Cliff, oyunun siper savaşı mekaniklerinden çok etkilenmişti; diğer yandan da çok sevdiği Resident Evil serisinin değişimine şahit oluyordu. Resident Evil 4'ün omuz üzeri kamerasını çok anlamlı bulan Cliff'in o anda beyninde şimşekler çakmış olsa gerek, Unreal Warfare projesini başka bir şeye çevirmeye karar verdi. Yeni oyun yine epik olacak ve yeni nesildeki grafik standartlarını belirleyecekti. Kasım 2006 yılında piyasaya çıkan Gears of War, olabilecek en yüksek notlara lâyık görülüyor ve konsol shooterları için standartları belirliyordu. Gerçekten de kendine has oynanışı, grafikleri ve siper mekanikleriyle GeoW hepimizin aklını başından almıştı. Halo ile birlikte GeoW, Xbox Live'ın rakipsiz olmasını sağlayacak kadar sıkı multiplayer modlarına sahipti. Elbette ki GeoW'un devamının gelmesi sürpriz olmayacaktı…





Serinin ikinci oyununda işinin daha zor olduğunun farkında olan Cliff, ilk oyundaki akış modelinin ikinci oyun için yeterli olmayacağını düşünüyordu. Çatış ve ilerle mantığının üzerine bir şeyler daha eklemek isteyen Cliff, alanları büyütüyor, senaryo geçiş aralıklarını sıklaştırıyor ve kullanılan silah yelpazesini iyice artırıyordu. İkinci GeoW, ilkinin başarısından nemalanmak yerine, getirdiği yeniliklerle pek az oyunun ulaşabildiği bir başarı kazanıyor ve orijinalinden daha iyi bir oyun olarak milyonlarca kopya satıyordu. Cliff'in kendisine ve firmasına kazandırdığı "Yılın Oyunu" ve "Yılın Oyun Geliştiricisi" ödülleri boşa değildi.

Ve 3 Kasım 2012… Cliff, 20 yıldır çalıştığı Epic Games'ten ayrılışını duyuruyordu: "Ergenlik yıllarımdan beri durmadan oyun geliştiriyorum ve sanırım biraz dinlenme vaktim geldi." Bu adamın hayran kitlesine dâhil biri olarak, bir sonraki projesi için biraz sabretmem gerektiğini biliyorum. Ama CliffyB olmadan, oyun sektörü biraz eksik. Şu sıralar kişisel Twitter hesabından (@therealcliffyb), üzerinde çalıştığı son projeyle ilgili görseller paylaşıyor. Projenin ne olduğu, kimlerle çalıştığı şu an için tam bir muamma. Eh, "CliffyB" demek biraz da "merak" demek değil mi zaten? - **Faruk**



2001
Hemen ardından gelen Unreal Tournament ile multi piyasayı da iyice eziyordu CliffyB ve saz arkadaşları… Quake'in dizleri titremişti.

2006
UT'den sonra CliffyB yeteneğini ispat edeceği bir hit arıyordu. Cevap: Gears of War… Konsol shooter oyunlarının belki de en iyisi.

2008
GeoW formülünün üzerine, daha oturaklı bir anlatım ve yeni multi modlar, ikinci oyunu orijinalinin üzerine çıkarıyordu.

2009
Cliff, danışmanı olduğu Shadow Complex ile Unreal 3 motorunu kullanan bir platform oyunu yapıyor ve damgasını vuruyordu.



2011
Bulletstorm Cliff'in umduğu kadar ses getirmedi ama iyiydi. Üstelik Cliff'in tasarım çizgisini yansıtan bir havası vardı.

2014
Gizli projesinden birkaç görsel geldi. Kendisi sessiz ama bomba yeliyor, gelmeli. Bizce zamanı geldi.

DIGITURK DE OYUN SEKTÖRÜNE GİRDİ

Neden? Nasıl? Bizim için ne ifade etmeli?

2013 oyun sektörü için hareketli bir yıl olmuştu. Ama görünen o ki 2014 daha da hareketli geçecek. Yeni yılın daha ilk haftalarında Türkiye'nin en büyük markalarından Digiturk, oyun sektörüne girdiğini açıkladı. Özel bir basın buluşmasıyla oyun medyasıyla bir araya geldiler ve bir baktık ki hem oyun siteleri hem de Digiturk'ün kendi kanalları oyun reklamlarıyla dolmuş. Karşımızda **GameMax** isminde yeni bir platform var.

Bilgisayar oyunlarına bakış değiştikçe büyük markaların da bizim sektörle ilgilenmeye başladığı aşikar. Hangi sektörden olursa olsun, pek çok firma oyunları gençlere ulaşmada bir araç olarak görmeye başladı. Ama bunu bir kıyısından köşesinden dokunup geçerek yapanlar var, bir de oyun sektörünü kendisi için bir varoluş alanı olarak görenler. Digitürk de bu sektöre girmeyi, sektörün bir parçası olmayı, yatırım yapmayı göze alanlardan.

Herşeyden önce bu platformun Digiturk için ne kadar anlamlı olduğunu görmek gerek. Dünya üzerindeki büyük şirketlerin çoğu yelpazelerini ve temellerini genişletme arayışında. Servis operatörleri eğlence alanına yönelirken, bugüne dek eğlenceyi ürün olarak gören yayıncılar servise yöneliyor. Böylece farklı dünyaların yakınlaşmasına ve oyun firmalarının telekomünikasyon dünyası ile sık sık işbirliğine gidişine şahit oluyoruz. Her gün milyonlarca eve ulaşan Digiturk gibi bir eğlence devi için de böyle bir yakınlaşma kaçınılmazdı. Eğer Digiturk dijital televizyon yayıncılığına sıkışıp kalmak istemiyor, klişe tabiriyle "her ekranda ve bol çeşitlilikle eğlence" sunmaya niyetleniyorsa, oyun dünyasına açılması çok anlamlı.

Yanız bir marka için oyun sektörüne girmek ne kadar anlamlı olursa olsun tekrar tekrar yapılan bir hata var, oyunları hafife almak. Oyun geliştirmek de, oyun yayınlamak da basit işler değiller. Bu yüzden ne zaman büyük bir grubun oyun sektörüne girmeyi düşündüğünü duysam, içimden umarım neye bulaştığının farkındadır diyorum. Neyse ki Digiturk başkaları gibi kendi başına her şeyi yapıp ortalığı hallaç pamuğuna çevirme hayalleri kurmak yerine oyun sektöründe işbirlikleri kurarak ilerlemeyi tercih ediyor. Digiturk'ün GameMax içindeki iş ortakları uzun süredir başarılı oyunlarıyla zaten yakından tanıdığımız **Perfect World** ve geçen seneden bu yana adından çok söz ettiren **DAO Games**. GameMax'te yer alan oyunlar da bu iki firmanın oyunları. Oyunların servislerini ve oyuncu ilişkilerini mevcut yayıncılar sürdürmeye devam ederken, oyunların yeni yayıncılarla buluşması ve böylece sunucuların kalabalıklaşması da Digiturk GameMax'in işi olacak.

Anlayacağınız GameMax'in birinci amacı oyunlara açılan bir kapı olmak. Ayrıca oyunlarda sunulan servislerin gelişmesi ve daima belli bir kalitenin üzerinde olması için çalışmalar yapıyorlar. Türk oyuncusunun popülerleşen bir oyuna saplanıp kalmayı sevdiğini düşünürseniz online oyunculuğa biraz daha rekabet ve yeni bir soluk getirecektir bu. Şu an GameMax'te üç oyun yer alıyor ama Digiturk zaman içinde farklı yayıncılarla benzer işbirliklerine giderek kataloglarını geliştirmek istediklerini söylüyor. Bu ilk üç oyun geçen sene içinde yayınlanmış yeni oyunlar. Şimdi hem bu oyunlara yakından bakalım, hem de yeni lansmanlarıyla birlikte ne gibi yenilikler gelecek ona bakalım.



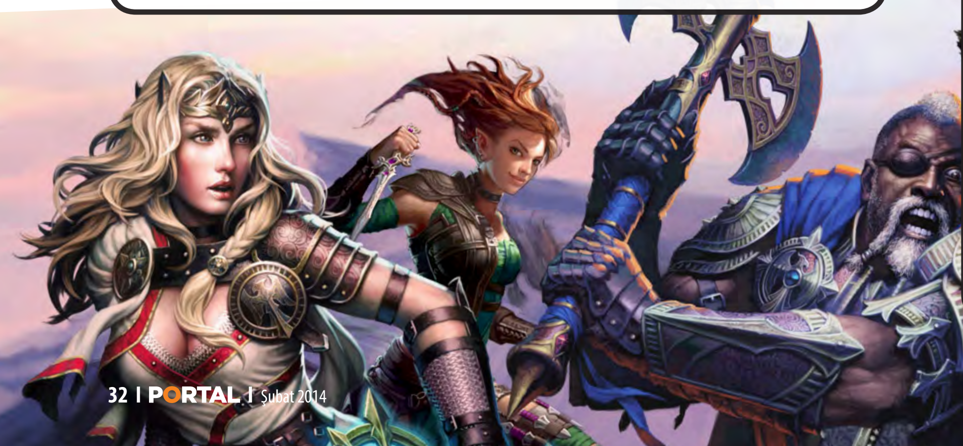
Neverwinter

Yeni online oyunların ardı arkası kesilmiyor, ancak *Neverwinter* son dönemde çıkan MMORPG oyunlar arasında özel bir yere sahip. Çünkü Dungeons & Dragons evreninde geçiyor. Faerûn'dan tanıdığımız pek çok mekan, ırk ve karakter sayesinde oyun çok güçlü bir lore'a ve içerik zenginliğine sahip.

Oyunun daha başlangıç aşamasında karakterinizi özelleştirebilmenize imkan veren *Neverwinter*, oyun içerisinde de zengin rol yapma öğeleri sunuyor. Meslekler, ticaret, görev sistemi ve din sistemi, farklı senaryoları hayata geçirmenizi izin veriyor.

Neverwinter, senaryo bakımından oldukça güçlü bir oyun ve MMO'cuların en rahatsız olduğu konulardan biri olan görev sistemini de senaryosu ile eğlenceli hale getirmeyi başarmış. Oyunda görevlerin her biri farklı zindanlar olarak tasarlanmış. Zindanlardaki karanlık atmosfer, şehirlerdeki cıvıl cıvıl canlılıkla dengelenmiş durumda. Atmosfere uyan müzikler de Ortaçağ'da yaşadığınız hissini sonuna kadar size işliyor.

Oyunda 11 ırktan, toplamda 6 sınıf bulunuyor. Gelen ek paketlerle de yeni sınıflar oyuna ekleniyor. *Neverwinter* rakiplerinin aksine meslek konusunda da sizi kısıtlamıyor. Oyunda 8 meslek bulunuyor ve her birini ayrı ayrı geliştirebiliyorsunuz. Eşya sistemi diğer MMO'lardan çok farklı değil. Ama güç eserleri gibi yenilikler sunuyor oyuncularına.



Elite Forces



Elite Forces aksiyon dozu yüksek bir FPS oyunu. Oyunda her FPS oyuncusuna hitap edebilecek 7 oyun modu bulunuyor. Bu modlarda bazen insanlara karşı, bazen yaratıklara karşı ve bazen de ikisine karşı savaşmanız gerekiyor.

Oyunda seçebileceğiniz iki taraf var: İnsanların elit gücü olan Hançer Birliği ya da Modifier'ların elit gücü olan Ateş Kurdu. Tarafınızı seçtikten sonra Komando, Özel Kuvvetler ve Destek Birimleri'nden oluşan üç farklı sınıftan birini seçerek oyuna başlıyorsunuz. Ölünce sınıf değiştirmek serbest.

Oyunda yapay zekâya karşı birlikte savaşmak, MMORPG'lerden aşina olduğumuz grup savaşlarının tadını vermeye çalışıyor. PVP konusunda şu an rağbet gören iki mod var. Bir tanesi *Team Deathmatch* modu, diğeri ise yaratıklara karşı savaştığınız *Virüs* modu. Virüs modunda oyuna herkes insan olarak başlıyor ama kısa bir süre sonra bazı insanlar virüs kapıyor ve dönüşüm geçiriyor. Virüs kapmış insanları öldürmek oldukça zor ve sizleri sadece tek bir darbe ile yaratığa dönüştürüyorlar. Turun sonunda eğer hayatta kalabilirse insanlar, aksi takdirde yaratıklar kazanıyor.

Elite Forces'daTürkiye sunucusuna özel haritalar ve ekipmanların geliştirildiğini biliyoruz. Yakın zamanda da lejyonlara odaklanan, ayrı bir lejyon sunucusunun da oyuna eklenmesi bekleniyor.

The Lost Titans



GameMax'in üçüncü oyunu, tarayıcı tabanlı bir MMORPG: *The Lost Titans*. Oyunu oynamak için hiçbir kurulum gerekmiyor, kayıt olarak internet tarayıcınız üzerinden rahatça oynayabiliyorsunuz. Tarayıcı demiş olmam sizi şüpheye düşürmesin, oyunun grafikleri ve içeriği tatmin edici.

Efsanevi titan Ophion'a karşı amansız bir mücadeleye girdiğiniz *The Lost Titans*'da amacınız Işığın Şehri'ni korumak ve bu şehrin koruyucusu Hyperion'ın ruhunu kurtarmak. Bu yola tek başınıza çıkmış olsanız da yolda birkaç arkadaş edinmenizi tavsiye ederim yoksa sıkılmanız olası.

Oyunda seçebileceğiniz üç farklı sınıf bulunuyor; savaşçı, okçu ve büyücü. Her sınıfın oynanışı ve kullanabileceği silahlar birbirinden farklı. Aklınız PVP'de kalıyorsa, diğer oyuncularla kozlarınızı paylaşmak için girebileceğiniz arenalar var. Oyunda lonca sistemi de PVP ağırlıklı olarak tasarlanmış. Lonca savaşları ile de diğer loncalara meydan okuyabilir ve takım arkadaşlarınızla omuz omuza mücadele edebiliyorsunuz.

KODLARI NASIL KULLANACAKSINIZ?

GameMax ailesindeki oyunlara kayıt olmak ve hemen oynamaya başlamak için **www.digiturkplay.com.tr/gamemax** adresini ziyaret edebilirsiniz.



Neverwinter

1- https://my.tr.perfectworld.eu/nw/redeemkey adresine girin

2- Giriş yaptıktan sonra karşınıza çıkan **"Anahtarı Kullan"** kısmına, kodunuzu girerek **"Gönder"** tuşuna basın

Kodun İçeriği
Co-Promo Pack 2 + Eye Patch 1

- Tahkimat İksiri x10
- Refleks İksiri x10
- Zayıf İyileştirme İksiri x10
- Taşınabilir Sunak x5
- Tanımlama Tomarı (bağlı) x5

Elite Forces ve The Lost Titans

1- http://ef.novaworlds.com/tr/ adresinde, sağ üst köşede bulunan **Kayıt/Giriş** butonunu kullanarak giriş yapın.

2- Sayfada bulunan menüden Nova sekmesindeki **Kupon** seçeneğine tıklayın.

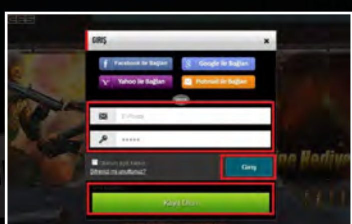
3- Açılan sayfada **"Oyun Seçiniz"** yazılı bölümden, kodunu girmek istediğiniz oyunu *(Elite Forces ya da The Lost Titans)* seçin.

4- Aşağıdaki alana kodunuzu girin ve **"DEVAM"** tuşuna tıklayın.

5- Kod ile kazandığınız eşya ve silahlara, oyun içerisinde posta kutusundan erişebilirsiniz.

Elite Forces - Kodun İçeriği
(Eşyaların kullanımı 7 günlüktür)

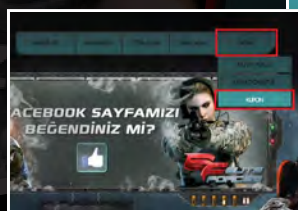
- Scar-H Komando-MT



- MICH Miğferi (Zırh Koruma +15 – Çöl Kamuflajı)
- EOTECH EXPS3 Dürbün (3.25x Zoom)
Tüfek Şarjörü +5

The Lost Titans - Kodun İçeriği

- 50.000 Gümüş
- 15. Seviye Brilliant Shard x100
- 25. Seviye Brilliant Shard x100
- 15. Seviye Epik Silah
- 15. Seviye Epik Zırh
- 300 Altın



Not: Kodların başındaki harfler, kodun hangi oyuna ait olduğunu temsil eder.
NW: Neverwinter
EF: Elite Forces
TLT: The Lost Titans



Her ay sağdan soldan bir şeyler öğreniyoruz ve **10 tanesini** bu sayfada topluyoruz!



01 Ama Bu Monitör...Ama Nasıl Yaa?

Kasa modlanmasına alışığız. Hatta çılgın monitör çerçevelerini de yadırgamıyoruz. Ama karşımıza çıkan bir şeyin işlevsel olması lazım, değil mi? İşte kafa burada karışıyor, çünkü Japonya'da bir tasarımcı olan hiroto Ikeuchi öyle bir kasa ve monitör modu yapmış ki, bu bilgisayar kullanılamaz. Görüşü engellemeyi geçtim, bütün gün figürlerle oynanır ya.



02 Tren Simülasyonu Dipsiz Bir Kuyu Adeta

Train Simulator 2014'e hakkıyla sahip olmak için ne kadar gerekli sizce? 39 dolar? 100? 200? 500? Hayır, sadece içeriği tamamlamak için **2177 dolara** ihtiyacınız var. Tüm güzergâhları, tüm lokomotif ve vagonları almak gibi bir deliliğiniz varsa, bedel bu. Ha bir de yanın tren kontrol seti isteyen 199 dolardan başlıyor para vermeye. Biz dergiyi kapatıp tren kiralama işine girelim diyoruz.

03 Oyun Tasarlayan Yapay Zeka Var. İmdat!

Oyungezer Online'da da detaylı bir şekilde paylaştık bu olayı. Artık bilgisayar algoritmaları hayran olunacak noktalara geliyor resmen. ANGELINA adlı bir program, gün geçtikçe daha az girdi alarak kendi kendine oyun bölümleri tasarlayabiliyor, görsel elementleri kütüphaneden çekebiliyor, bunlarla yarışmalara katılabiliyor. Michael Cook'un yarattığı bu dahiyane şeyin detayları için: http://bit.ly/1mKAs5o





05 İlginç Bir 20 Dakika: TRIHAYWBFRFYH

Asıl ismi *The Rapture Is Here And You Will Be Forcibly Removed From Your Home*. 20 dakika sonra dünya yok olurken, bize gezecek geniş bir alan ve çeşitli ses kayıtları sunuluyor. Kayıtlar, Lovecraft'ın eserlerinden. Çünkü bilinmeyenin betimlemesinde daha iyi gidecek kimse yok. Bu tematik, güzel deneyimi en az bir kere deneyin. Zaten tüm kayıtlar için tekrar edeceksiniz, eminiz. http://bit.ly/LL0SFB

04 Bilgisayarla Doğup Bilgisayarla Ölen Oyun

Buenos Aires'te *Colin Northway* adında bir yapımcı, zar zor bulduğu netbook ile bir oyun tasarlıyor. Kendisi ve eşi **Sarah** daha önce *Incredipede* ve *Fantastic Contraption*'i yapmışlar. Ama Colin'in odağı farklı. Onun derdi, sonsuz kopyalama yapılabilen dijital dünyada tek kopya oyun bırakmak. O nedenle oyun bitince hard diski gövdeye yapıştıracak, tüm girişleri yakacak, internete erişilmez kılacak aleti. Netbook ölünce, oyun da ölecek. Üstelik her oynanışta orada olacak, aletin yanında. Evet, alışkanlınları yerle bir ediyor bu düşünce.



Allahcoin

06 Helâl Bitcoin'e Hazır Mısınız?

Ekim 2013'te bu sayfalarda Bitcoin'e rastlamaya başladınız. Bugün, yine bir başlıkla burada. Ama bu sefer helâl cinsinden: Allahcoin. Dalga geçmiyoruz, tüketici dostu donanımla toplanabilen böyle bir coin var. Allahcoin'in en büyük özelliği, kazancın %10'unu Müslüman Kardeşler'e hibe etmesi. Yani, böyle bir şey de var işte. Bilemedik. Oradan çay falan getirin, cümleyi bağlayamadık. http://bit.ly/1ePzwaCk.





07 Bir Angry Birds Ne Kadar İndirilmiş Olabilir Ki?

İki milyar kez kadar. Rovio'nun açıkladığı bu sayı, dünya nüfusunun %28'i demek. Daha tabletle, telefonla uğraşmayan milyonlarca insan var. Birden fazla cihaz kullanan insanlara rağmen, sayı inanılmaz. Rovio, gerçekten bir oyunla turnayı gözünden vurmuş. Bu arada telefona, tablete oyun konusunda ciddi gözle bakmayanlara mesaj olsun bu artık.

08 Fight Club, Olması Gerektiği Gibi

14 yıllık filmin spoiler'ı olmaz artık. Ne olur lafını etmeyin. Fight Club'ın şizofrenik sonunu gördükten sonra, herkesin aklından Edward Norton'un dışarıdan nasıl gözüktüğü ve algılandığı geçmiştir kesin. Kendi kendine konuşan, yumruklaşan, savrulan bir adam. Filmi böyle izlemedik, ama izleyebiliriz. Ufak da olsa bir kısmını görsel efekt sanatçısı Richard Trammell yapmış. İnsanlar Kickstarter için deliriyor. Joe'nun öd kesesi durdurulamaz artık! http://bit.ly/KL1Xwiv



09 Tate Müzesi'nden Bir Harita: Tatecraft

İngiltere'nin ünlü müzelerinden Tate, Minecraft ile yollarını kesiştiriyor. Tatecraft adlı projede ilk etapta müzenin dijital bir kopyasını yapmayı planlayan Adam Clarke, ilerleyen zamanlarda müzedeki eserleri de birer haritaya, içinde gezilebilir dijital ortamlara çevirmenin peşinde. Tabii bu, **IK Prize** için yapılan başvurulardan bir tanesi. İşin aslı, Tate Müzesi dijitalleşmenin peşinde. 9 Şubat'ta açıklanacak yarışma sonuçları ile kazananlar, sonra da Tate'in dijitalleşme planları belli olacak. Millet neler yapıyor, biz daha...



10 Oculus Rift İle Vücut Değiştirme Deneyimi

Evet ya, derdimiz sadece daha etkileyici korku oyunları oynamak değil (Kıvırmaya çalışan ben –**Sarp**) Oculus Rift ile. Farklı şeyleri denemek istiyoruz. Ama en radikal olanı The Machine tobe Another deneyi galiba. Vücut değiştirmeyi ve karşılıklı saygıyı tetikleyen bu çalışma Oculus Rift'ler sayesinde diğer insanın bakış açısıyla aynı hareketleri yapmayı hedefliyor. Karşı cinsiyetin algısı, çığır açıcı olabiliyor. *http://bit.ly/1kXtdbJ*



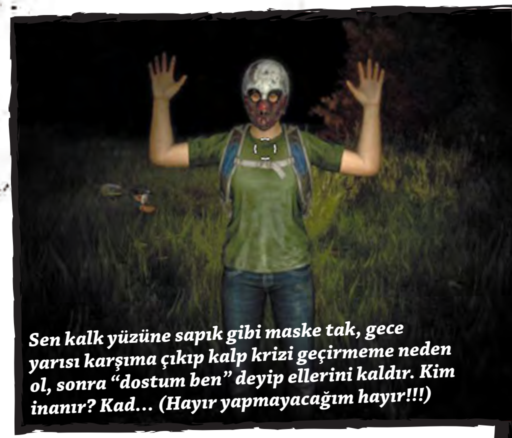
BU SİZİN HAYATTA KALMA HİKÂYENİZ

-NURETTİN TAN

Belki yarın belki yarından da yakın hatta üç vakte kadar bir zombi kıyameti kopacak. Amerika ile İsrail (bunlar hep onların işleri!) ise aslında Steam'i bilerek zombi oyunları ile doldurarak bizi bu hesaplaşma gününe hazırlıyorlar. Sağlam sıktım farkındayım ama hadi kabul edelim, hepimizin içinde bir zombi katili kişilik gizli. Ama kötü haberlerim var, muhtemelen ben de dahil olmak üzere böyle bir kıyamette çoğumuz ağzımızdan salya, burnumuzdan sümük akıta akıta "Beğğğiiinnn" diye ortalıkta yalpalayacağız. Elbette oyunlarla ve sinema filmleri ile gayet iyi tecrübe ettiğimiz gibi tek derdimiz zombi olmayacak gibi görünüyor. Çantanızın içinde bir kuru ekmek bulma ümidiyle ruhumuzu bedenimizden kılçık gibi sıyıracak insanlar da olacak. Ama siz ve ben, hatta bu yazıyı okuduktan sonra halen oynamamış olmalarına rağmen bilgilenecek olan arkadaşlar bile DayZ sayesinde besin zincirinin yırtıcı hayvanları olacağız.

DayZ Mod bir hayli tutmuştu, belki de yapımcıların düşündüğünden bile daha ileriye gitti. Ama Rocket'in de dediği gibi (yapımcı ekbinin lideri) oyunun bir Arma II modu olması kafalarındaki fikirleri oyuna aktarmalarını engelliyordu. Bu yüzden Arma boyunduruğundan kurtularak tek başına bir oyun şeklinde DayZ Standalone ile erken erişim sürecini başlattılar. Yapımcıların haberleri paylaştıkları kendi sitelerinde büyük harflerle "Eğer erken erişim sürecinin ne olduğu hakkında bir fikriniz yoksa oyunu almamanızı şiddetle öneriyoruz" demelerine rağmen oyun göz açıp kapayıncaya kadar bir milyonluk satış rakamına ulaştı (gerçi 200 bin kişi hile yaptığı için banlandı). Oyunda şu an olmayan ama gelmesi planlanan değişikler yokken (ki yazının devamında bunlara da değineceğim) DayZ'nin taş çatlasa %10'luk payını görüyoruz diyebilirim. Ve bu kadar az içeriğe rağmen DayZ Standalone sizi Chernarus'un kalbine çekmeyi başarıyor.

Amaç hayatta kalmak; o yüzden işin incelikler kısmına artık geçme zamanı geldi. Chernarus çetin bir yer ve onu ölümcül yapan sadece zombiler değil. Hayata tutunmaya çalışan diğer oyuncular da en az yaşayan ölüler kadar tehlikeli. Maceralarınız boyunca türlü insanlarla karşılaşacaksınız ve şimdiden söyleyeyim, çoğu dost olmayacak. Hatta bazıları bildiğin psikopat gibi davranacak. İnsanları kaçırıp bir odanın içine hapsedenleri



Sen kalk yüzüne sapık gibi maske tak, gece yarısı karşıma çıkıp kalp krizi geçirmeme neden ol, sonra “dostum ben” deyip ellerini kaldır. Kim inanır? Kad… (Hayır yapmayacağım hayır!!!)



mi ararsınız, sizi arabasına alan yaşlı bir adamın cinsel tacizine mi uğrarsınız ya da benim başıma geldiği gibi arkanızdan kovalarken “Kaçabilirsin ama saklanamazsın” diye şarkı söyleyerek sizi avlamaya çalışan manyaklara mı denk gelirsiniz, bilmem. Delinin her türlüsü burada anlayacağınız. Kısacası bazı zamanlarda oyunun haritasını ne kadar iyi bildiğinizin ya da oyunlarda ne kadar iyi nişan aldığınızın bile bir önemi olmuyor. Karşınızdakini kandırmak ya da onun asıl niyetini sezmeye çalışmak, konuşmak, tehdit etmek, ikna etmeye çalışmak gibi sosyal becerileri en iyi şekilde icra etmek gerekiyor. Sonuçta herkes hayatta kalmaya çalışıyor ve herkes oyuna tek başlıyor. İki saat boyunca yanınızda size arkadaşlık eden bir yabancı doğru anı bulduğunda sizi kafanızdan vurmakta tereddüt etmiyor (tecrübeye sabit). Şimdi herkesten fazla yaşayabilmek için neler yapmamız lazım, adım adım bu noktalara geçelim.

NEREDEYİM? NEREYE GİTMEM LAZIM? ÇOK YALNIZ HİSSEDİYORUM!

Elinde sadece fenerin ve üzerinde soğuktan nispeten koruyacak ince elbiselerin var. Burası Rusya Federasyonu’nun toprakları, tependeki güneş seni ısıtmak yerine sadece günü aydınlatır. Sonuç gene soğuktur. Fakat soğuktan önce dert etmen gereken başka önemli konular var, karnın guruldadıkça ne kadar aç olduğunu hatırlıyorsun, dilin ise susuzluktan öylesine kurumuş ki gırtlağına zımpara gibi sürtüyor. Bu artık senin hikayen ve tam şu anda hayatta kalma mücadelen başladı.

Yalnız hissetmen doğal çünkü öylesin ve eğer gerçekten güvendiğin arkadaşların yoksa her zaman öyle olacaksın. Oyunda %90, kıyıda bir kasabada başlayacaksın, kıyı değilse bile çok uzağında olmayan bir kasaba olacaktır ki bu aslında daha bile hayırlı sayılabilir çünkü diğer oyunculardan uzakta rahat rahat erzak arayabilirsin. Şimdi ilk iş bulunduğun yerleşim biriminin girişine ya da çıkışına koşarak bulunduğun yerleşkenin adını okumak, okuyamıyor musun? Doğru. Çünkü isimler Rusça ve alfabe de Kiril alfabesi. Oyun için de birçok yerde harita bulabilirsin ama bunları bulmak o kadar kolay olmadığı gibi sana bölgenin bütün coğrafyasını göstermek yerine, araziyi parça parça resmedecektir. Bu yüzden sen iyisi mi şu internet adresinden nerede oyuna başladığına bak: **http://dayzdb.com/map#5.074.126**. Etrafındaki en yakın su kaynağına kadar bütün detayları buradan görebilirsin. Rusça kelimeyi aklında tuttuktan sonra haritada onun aynısını bul, Latince okunuşuna da zamanla alışacağın için inan bu sorun olmayacak. Ve aslında sadece 1-2 saatini ayırarak Kiril alfabesini nasıl okuyacağını öğrenmek de mümkün ve gayet de kolay. Misal “p” “re” diye okunur. Japoncadan kolay olduğu kesin.

Nerede olduğun şu açıdan önemli çünkü bulunduğun yere göre bir güzergah belirleyerek hareket etmen en mantıklısı olacaktır. İlk başladığın noktadaki bütün evlere gir çık, malzeme ara. Maceraya başlar başlamaz susuz olacağın için ilk gidereceğin şey susuzluk olmalı. Haritadan bakarak yakında kuyu ya da ufak bir gölet var mı görebilirsin. Kuyu suyu nispeten temizdir, ama gölet suyunu arıtıcı olmadan içersen hastalanıp ölme ihtimalin her daim var. Bu ikisini bulamıyorsan evlerde teneke Zuka Kola içeceği arasan iyi edersin. Üstüne başına giyecek bir şeyler bulduktan sonra ve şanslıysan sırtına geçirecek bir çantaya da rast gelirsen büyük şehirlerden birine, havalimanına ya da askeri üslere yolculuk zamanı geldi demektir.

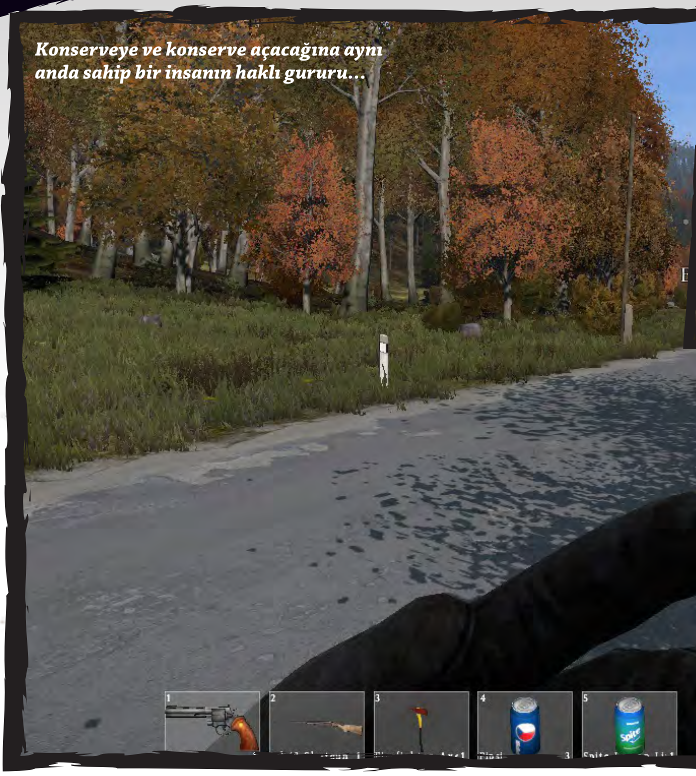
ÜZERİME GELEN BİR ZOMBİ VAR, NE YAPMALIYIM?

Sana vereceğim cevap elinde ne tuttuğuna göre değişir. Çünkü elinde hiçbir şey yokken zombi ile yumruklarınla dövüştükten sonra tutacağın bir şey olacak ama emin ol bu bir silah olmayacak. Sadece yumrukların varsa hiç durmadan kaç derim, zaten zombi görüş açısından çıktıktan sonra seni takip etmeyi kesecektir. Yumruk yumruğa bir zombiyi öldürebilirsin, bu mümkün. Ama alacağın hasar ve kapacağın hastalık ve bir de yaratacağı kanama o kadar fazla olacaktır ki değil oyun başında, aradan günler geçip her türlü donanıma kavuştuktan sonra bile bu riske girmek istemezsin. Aynı şey elinde bıçak ve beysbol sopası tutsan da geçerli, bunlar zombileri yavaş öldüren silahlar ve bir ısırık ya da tırmalanma bile hastalık kapmana ya da kanamana neden olabilir. Yakın dövüş silahlarında odun baltası ya da daha iyisi itfaiyeci baltası bulmadan zombilerle kafa kafaya çarpışma. Baltaların ilki iki vuruşta diğeri ise tek bir hamlede zombiyi nakavt edecektir.

Görüş açınızı arttırmak için daima üçüncü kişinin bakış açısından oynayın. Enter’a bastığınız zaman bunu değiştirebilirsiniz. Bunu dememin sebebi birinci görüş açısından oynarken gerçekten de etrafınızı tam olarak görememeniz ve algıdaki bu eksiklik çoğu zaman takip edildiğinizi fark etmemenize neden olabilir.

Şu an DayZ Standalone’da erken erişimin de çok erken safhalarında olduğumuz için silah bulmak nispeten kolay. Fakat çok yakın zamanda bunun böyle olmayacağının altını çizmek istiyorum. Ve diyelim ki senin şu anda elinde bir tabanca var ve kendine güvenin nirvanayı zorluyor. Üstüne doğru şuursuzca koşan bir zombi gördün ve onu Rick’in o karizma duruşunu hayal ederek tek atışta ve kafasından vurmak istiyorsun. Elbette yap ama sonuçlarına katlanman gerekecek. Şimdi mermi kolaylıkla bulunduğu için bunu ziyan etmen sorun olmayabilir ama ileride mermi için böbreğini satacak duruma geleceğinden bu bir erzak israfı olacaktır. Şimdi etrafta çekecek çok fazla zombi olmayabilir ama ileride zombi grupları da oyuna eklendiğinde yaratacağın gürültü onları sana çekecektir. Son olarak ve daha kötüsü, yaratacağın gürültü diğer insanları da oraya çekecektir ve korkman gereken asıl şey de bu olmalı. Zombi saldırılarından korunmak için vücudunuzu kapatan elbiseler giyin; eldiven, motorsiklet kaskı, mont gibi… Böylece size daha az zarar verirler ve kanama ihtimali azalır. Ve zombilerle olan işini her zaman sessizce bitir.

Bir kasabaya girdiğinizde eğer oradaki binaların kapıları kapalıysa o bölge büyük ihtimalle henüz bakirdir. Binalara girip istediğiniz gibi erzak yağmalayabilirsiniz. Bir ihtimal bu ortam tuzak da olabilir, özellikle kalabalık bir sunucuda Cherno ya da Elektro’daki bütün kapılar açıkken bir binanın kapısı kapalı ise içeriye girerken dikkat edin. Çünkü bazı durumlarda banditler, yani soyguncu oyuncular avlarını bu şekilde içeri çekiyorlar. Kapıyı açıp içeriye adım attığınız zaman hakkın rahmetine kavuşuyorsunuz.



Konserveye ve konserve açacağına aynı anda sahip bir insanın haklı gururu…



Şehir tabelalarına bakıp, internetten nerede olduğunuzu bulmanız şart.

ÜZERİME GELEN BİR ADEM EVLADI VAR, NE YAPMALIYIM?

Öncelikle iki şeyi aklında tut. İnsanlar zombilerden daha tehlikelidir ve sırtında çantası olan her insan potansiyel, iki ayaklı, yürüyen bir erzak çantasıdır. Senin hayatta kalmanı uzatacak eşyalar o çantanın içinde. Eğer o insan evladı, elinde baltayla üstüne üstüne geliyorsa amacı bayramlaşmak değil seni dilimlemektir. Elindeki silaha göre (artık onu sen bileceksin) karşılık verip vermemek sana kalmış. Doğrudan kafaya isabet eden vuruşlar her zaman etkilidir (Sinan'ın baltayla benim kellemi tek vuruşta uçurması gibi), eğer denk getirebilirsen yardır derim. Öte yandan, eğer o insan sana silah ile nişan almış durumda üzerine geliyorsa ve sen hamleni daha yapmamışsan, becerebilirsen zikzak çizerek kaçmaya başla ama kaçamayacak mesafedeysen iki elini kaldır ve TAB'a basarak iyi niyetli olduğunu belirt. Muhtemelen sadece erzaklarına el koyacaktır, belki de yanından geçip gidebilir. Lakin kimsenin pis fantezilerine alet olma. Sana kelepçe takmaya çalışırsa bil ki işler kötüye gidiyor (DayZ'de inanın tonla sayko var). Elinde silah olmadan sadece yumruklarınla bile insanlara karşı yeterince tehlikeli olabilirsin. Suratına yumruk atmaya çalış, eğer şanslıysan kafaya gelen darbe yüzünden bayılacaktır ve sense onun şuursuz yere düşen bedeninden rahatlıkla baltasını çalıp, vücudunu kuşbaşı parçalara ayırabilirsin (evet ya DayZ psikopat kaynıyor).

Şahsen silahsız kişileri öldürmeyi sevmem. Aksine yanımda erzak varken paylaşmaya çalışırım. Yakında bir karakteri sunucular arasında taşıma yasak olacağı için eğer hep aynı sunucuda oynarsanız oradaki insanlarla arkadaş ya da düşman olmaya başlıyorsunuz. O yüzden sonradan yardımına muhtaç olabileceğim birini gereksiz yere hasım edinmeyi sevmem. Ama unutma silahsız gibi görünen biri pekala çantasında tabanca taşıyabilir ve bunu fark edemezsiniz, siz sırtınızı döndüğünüz anda öyle bir şey yapar ki gördüğünüz son şey baktığınız yöne doğru fırlayan beyin parçalarınız olur. O yüzden yol arkadaşlarınız ne kadar dost canlısı olursa olsun sırtınızda bir çift göz tutmak her zaman faydalıdır.

KITLIĞIN KOL GEZDİĞİ BU DÜNYADA, SIRT ÇANTASI TAŞIYAN HER İNSAN, İYİ BİR AVDIR. NAMLUNUN HANGİ TARAFINDA OLACAĞIN İSE TALİHE BAĞLI.

OYUNGEZER TABİPLER BİRLİĞİ HASTALIK, KAN KAYBI, ÜŞÜME, KUSMA GİBİ SAĞLIK SORUNLARINIZI YANITLIYOR

Neler başımızı belaya sokar önce onlara bakalım. Zombi ısırığı ve tırmığından kapılacak hastalıklar ya da açılacak yaraların oluşturduğu kanamalar… Bozuk yiyecekler, susuzluk, açlık, yüksek yerden düşüp bacakları kırmak, soğuk havada bir göle girmek ve ıslanmak zorunda kalmak, tıka basa yemek ya da içmek, kısacası sağlıksız beslenme… Bunlar oyunun erken erişiminde aklıma ilk gelenler ama ileride bunun türevleri anormal şekilde artacak.

Kanama bandaj ile durdurulabilir, elbette ne kadar erken durdurursanız o kadar iyi çünkü az kan kaybetmiş olursunuz. Temiz bandaj kullanmak en iyisi iken üzerinize giyeceğiniz elbiseleri de bandaj yapabilirsiniz. Lakin kullanacağınız elbisenin durumu kötü ise (badly damaged) mikrop kapma ihtimaliniz de yükselir. Kan oyundaki hit point'iniz diyebiliriz, sıfır olursa parlak bir ışık görüyorsunuz. Kaybın büyük olduğu oranlarda kanamayı başarılı bir şekilde durdurmak yetmeyebilir, kan miktarınızı da artırmanız gerekir yoksa hasta kalır, sonunda gene ölürsünüz. Saline Bag denilen karışımı kullanarak kan sayısını artırabilirsiniz, en kestirme yol bu. Bir diğer seçenek açlık ve susuzluğunuzu dolu tutarsanız her saniye bir ya da üç kan birimi kazanmaya ve iyileşmeye başlarsınız. Veyahut eğer kendi kan grubunuzu biliyorsanız başka birinden kan nakli yaparak sorununuzu büyük ölçüde çözersiniz. Eğer kan grubu uyuşmazlığı olursa helvanızı yemeye Oyungezer olarak geliriz.

Bozuk yiyecekler diyerek çürük olanları kastediyorum. Bunlar sizi kesinlikle hasta eder ve antibiyotik kullanmanız gerekir. Fakat kötü durumdaki bir (badly damaged) konserve kutusu çürük demek değildir. Sadece sizi normalden biraz daha az doyurur o kadar, hasta etmez. Tehlikeli olanlar "rotten" yazanlardır. Pizza Hut'a giden arkadaş grubu gibi çatlayana kadar yemek de hasta olmanın bir başka yolu. Çünkü oyunda mide kapasiteniz var ve bunu geçtiğiniz zaman

Bir grupla beraber oynuyorsanız maganda gibi sağa sola silah sıkmamak konusunda en baştan anlaşın. Bunu yapmazsanız size gerçekten ateş eden biri ile dost ateşi arasındaki farkı ayırt edemezsiniz. Yabancı birinin ateş açtığından eminseniz ve hedefi görmüyorsanız ilk yapmanız gereken şey hemen yere yatıp hedef küçülterek nereden atış edildiğini çözmeye çalışmak olacak. Ya da görüş alanından tamamen çıkmayı umarak bir binaya girmeyi deneyebilirsiniz.

Oyunda eğer pusulanız yoksa kaybolmanız an meselesi. Ben bazen pusulam varken bile uzun yolculuklara çıktığımda yanlış yöne gidebiliyorum. Peki pusulasız nasıl yönümüzü buluruz? Önce bir kasabaya gelirsiniz ve o kasabanın girişinde mi çıkışında mı olduğunuza bakarsınız. Bulunduğunuz noktayı çıkış noktası alarak haritadan gideceğiniz yere hareket edersiniz. Yol üstünde avcı kulübesi, su kaynağı gibi yerlerden geçerken doğru yol üzerinde olup olmadığınızı kontrol edebilirsiniz. Ya da en güzeli (!!!) gece olmasını bekleyip yıldızları takip edebilirsiniz.

karakter kusmaya başlıyor. 1) Yediklerinizi çıkarıyorsunuz. 2) Kustuğunuz için sağlam su kaybediyorsunuz. 3) Sağlığınız bozulduğu için kan sayınız düşüyor. O yüzden karakteriniz "Tamam bilader doydum" dediğinde yemeyi ve içmeyi kesmelisiniz. Aksi halde sizi üç farklı şekilde daha uyardıktan sonra işkembesinde ne varsa çıkaracak ve "Ben sana söylemiştim" diyecektir.

Oyunda şu an mevsimsel değişimler, soğuk - sıcak detayları yok. Üşümüyoruz ya da terlemiyoruz fakat bu durum da geçici. Hava durumu eklendiğinde, kat kat giyinip koşunca daha çabuk susayacağız. Ya da soğukta üşüyeceğiz ve kamp yapmak zorunda kalacağız.

ERKEN ERİŞİME GENEL BAKIŞ

Yapımcıların açıkça "almayın" dedikleri bir aşamada oyunu edinip bir de üzerine gevrek gevrek eleştiri yapmak haddimize değil elbette. Ama almaya niyetiniz varsa şunu bilin şu anda haritada kullanılacak malzeme ve bulunacak erzak kısıtlı, araçlar yok, av hayvanları yok, zombilerin sayısı ise çok az... Ama dediğim gibi şu anki kısıtlı hali ile bile DayZ çok eğlenceli. Öte yandan

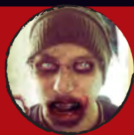


Uzak akrabamız Hüseyin ile kucaklaşırken. Senin gözlerin neden daha büyük Hüseyin?

OYUNGEZER EKİBİ (SÜRÜSÜ) CHERNO'NUN ALTINI ÜSTÜNE GETİRDİ!

Neler yapmadık ki! Buluşanı var buluşamayanı var, sürekli hastalananı, kusanı, kaybolanı, milletin pantolonunu alıp kaçanı, adam öldüreni, grup arkadaşının kafasını koparanı... Onların ağzından Cherno maceralarını dinleyelim.

SIRITAN OYUNCU



İlk günden beri "Scumbag Simulator" olarak tanımlanmasına katıldığım bir oyun *DayZ*. O nedenle hevesim yoktu, oyun da bunu anlarcasına yine problemler çıkardı karşıma. Bin türlü acıdan sonra dünyaya adım atabildiğimde, "*Madem geldik bir işe yarayalım*" dedim. Bunun sonucunda harika turuncu yağmurluğum, buz hokeyi maskem ve baltamla Hitchcock filmlerinden fırlamaydım. Oyuna her katılanın beni görünce bir durduğu, sesli chatten "abi bu bizden biri mi?" diye birkaç kere teyit aldığı tipimle göze batıyordum. O anda da bana verilebilecek en iyi görev belli oldu: "Koş Sarp koş!" Ben koşacaktım, insanlar beni işaret fişeği niyetine kullanacaktı. Anlayacağınız, haritalardaki uzun mesafeleri aşarken yem bendim. Ne yazık ki oyunda yapılabileceklerin yelpazesi çok geniş olmadığından erzak toplamak, dostça yanaşan iki kişiyi acımasızca katletmek ve iletişim becerilerimizin rezilliğini fark etmek dışında sakin bir oyunla karşılaştık. **-Sarp**

ZAMANSIZ KAYIP



Bir şekilde Kamushova'da buluştuktan sonra maceramıza başladık. Oradan Elektro'ya, oradan Cherno'ya geçip erzaklarımızı doldurduktan sonra çatışma yaşamak için Balota Havalimanı'na gidecektik. Pozan'ın durduk yere hastalanıp kusmaya başlaması ilk uğursuz işaretti aslında ama hepimiz birbirimizi bulabilmiş olmaktan dolayı o kadar mutluyduk ki bunun farkına bile varamadık. Binaları talan ettik, bulduğumuz cesetleri soyduk, karşımıza çıkan silahsız insanları vurduk, çocuklar gibi şendik. Sonra ufukta aniden Cherno'nun yüksek binaları gözüktü. Grubumuz parçalara ayrıldı böylece etrafı daha rahat talan edebilecektik. Sinan'la beraber dolaşmaya başladık, markete girdik, çantamızı doldurduk. Tam çıkarken iki zombi saldırdı. "Soldakini ben alırım" demesine rağmen Sinan'ın işini kolaylaştırmak için araya girdim ve o an baltası benim de boynuma indi.

"You are dead." **-Nurettin**

İADE KATİL



Birlikte DayZ oynayacağımızı duyunca içimdeki troll, suratımda masum bir tebessüme neden oldu. Buluşma günü öncesi teçhizat topladım. Buluşma gücü amacımız belliydi zaten.

Tabii ben bunu bildiğim için herkes yoldayken Chernogorsk'da pusuya yatmıştım. Amacım belliydi, grup içerisinden birini indirmek ve kaza süsü vermek. Ama nasıl bir nazara geldiysem itfaiyenin çatısından aşağı düştüm.

Ufak bir *@#!! sahnesinin ardından, *Eye Of The Tiger* eşliğinde ekipmanları geri almak için yola koyuldum. İki saat sonunda başarmıştım. Planım için hâlâ vakit vardı. Grubu hava limanının üzerinde bulunan bölgeye kadar takip ettim. Silahımı elime aldım, Rambo gibi atılacakken, o da ne? Sonra devam ederiz diyip herkes oyundan çıktı. Ben mi? Hâlâ pes etmedim. Ormanın derinliklerinde ekibe şirinleri göstermek için pusuda beklemeye devam edeceğim! **-Emir**

HAYATTA KALAN(TOR)



Kimsenin içecek su bile bulamadığı bu dünyada o; içgüdüleri, kamuflajı, tam otomatik tüfeği, dolu cephaneliği ve erzak çantasıyla "survivor" tabirini sonuna kadar hak ediyor. Gözleri keskin, adımları sess... Adımları? Eh, abi bastığın yere dikkat etsene, indin çatıdan aşağı! Öldün işte! Gitti güzelim loot. Hadi bul şimdi işin yoksa...

Benim DayZ maceram, sevgili Emir'in heder olmasını izlemekle geçti. Adam, günlerce hazırlandı, deli bir teçhizat topladı. Sonra gitti, damdan atladı. Akabinde ekibe yetişeceğim diye, gitti çatıdan düştüğü yere ulaştı. Oyuna girdi, çıktı, düştü derken 1,5 saat sürdü çeyizini geri alması. Sonra da bizim ekibi trolleyeceğim sevdasına kurda kuşa yem oldu. Ne elde kaldı, ne avuçta. Mekana karun gibi girip donuna kadar bıraktı adam ne varsa. Bir de abi, o nasıl ölmek? İnsan kan kaybından ölür de... Orasından da kanar mı ya?! **-Faruk**

Sinan'ın Hikâyesi

İSİMSİZ OYUNCU



20 yıllık onmaz bir FPS oyuncusu olarak (attım mı? Doom çıkalı o kadar oldu mu?) online FPS'lerden öğrendiğim bir kural vardır: Karşımıza gerçek bir oyuncu çıktığında saliseler içerisinde kafasına ilk sıkan olmaya çalışırız. Takım oyunlarında bile adını sanını bilmediğimiz oyuncularla aynı renkten olmamız, bir sonraki oyunda kafalarına saliseler içinde sıkmayacağımız anlamına gelmez.

DayZ ise 2 senedir bu kuralı yerle yeksan ediyor. İnsanların içindeki doğal kötülüğü ve üzerinde çalışılması gereken iyiliği çarpıştırıyor. Her karşılaştığınızın dost mu düşman mı olduğunu bilgisayarca atanmış bir kırmızı ve mavilik değil, gerçek düşünceler ve şüpheler oluşturuyor.

Bununla nasıl mücadele edebilirsiniz?
Benim gibi hikâye için oyun oynayan ve oyunlarda sosyal iletişimden hazzetmeyen bir oyuncuya nasıl DayZ oynatabilirsiniz?

Tabii ki insanların içindeki o çok değerli iyiliğe inandırarak.

Üçüncü hayatımın artık sonlarına geliyordum. Bir yudum suyum, bolca yemeğim vardı ama ısırılmıştım ve kanıyordum. Çok fena kanıyordum. Dünyam renksizleşirken, yaklaşık 2 saattir oynadığım bu karakterin öleceğine emindim. Ve oyuna yeni başladığım için ne yapmam gerektiğini bilmiyordum. Bu durumdaki birinin yapması gereken iyice büyük bir hata yaptım ve ana yollardan saptım, orman yollarından ismini bilmediğim bir kasabaya ulaştım (Guglovy sanırım). Artık kendi içimde role-play yapıyordum: Kafamı gökyüzüne kaldırdım ve dalların arasından süzülen güneş ışığına baktım: "Geliyorum" dedim.

Tam o sırada, yanlardaki iki evin arasından birisini gördüm ve mikrofona bağırdım *"Hey! Hey bekle, seni görüyorum!"* Daha yeni olmanın heyecanıyla, bunun *"kıpırdama, yoksa vururum!"* demekle eşdeğer olduğunu bilemezdim. Hele ki, elimdeki baltayı kaldırmış olarak üstüne koşturduğum adamın, tam askeri teçhizatlı olmasının bu oyunda ani ve kesin bir ölüm olduğunu da bilemezdim. Elimde balta, yine konuştum:

"Dostum, kan kaybından ölüyorum, üzerimde birkaç parça yemek ve suyum var, sana vereyim de boşa gitmesin."
"Sağol ama her şeyim var. Yalnız Saline Bag'im yok, olsaydı seni kurtarabilirdim."

Saline Bag mi? Ondan vardı bende!

"Bende var, bende var! Ne yapmam lazım?"
"Yere bırak, ben alıp seni iyileştiririm."
Saline Bag'i envanterden çıkartıp yere bıraktım. Bu noktada pek çok şey yanlış gidebilirdi. Oyunda oldukça değerli olan, yaşam demek olan Saline Bag'i alıp beni tak diye vurabilirdi. Bacağıma sıkıp zombilere ziyafet haline getirebilirdi. Veya o Saline Bag'i eline almak için yaklaştığında ben baltayı kafasına indirip üstündeki her şeyi alabilirdim. Yandaki binalarda gizlenmiş çete arkadaşlarım olabilirdi.

İsimsiz oyuncu ne bana bir mermi sıktı, ne de «biraz uzaklaş, baltayı da yere bırak» diye kendini güvenceye aldı. Geldi, dibime kadar girip Saline Bag'i aldı ve üstümde kullandı. Dünyanın renkleri geri geldi.

"Dostum çok ama çok sağol! Sana karşılık olarak ne vereyim? Yemek ve suyum var hâlâ!"

"Sağol, ama her şeyim var. Kendine iyi bak!"

Yandaki koruluğun içine dalıp kayboldu isimsiz oyuncu. Bir daha oyundaki başka bir hayatımızda karşılaşsak, onu tanıyamayacağım bile. Belki bir kutu sardalya için ben onu öldüreceğim. Ama o beni orada öldürmedi. Bir düzine şey ters gidebilirdi iki birbirini tanımayan, silahlı, aç ve ölmekte olan adam arasında. Ama birbirine karşılıksız yardım etti bu iki kişi.

DayZ, bir moddan türemiş, henüz Alpha aşamasında bile olmayan bir oyun, insanlığa olan güvenimi tazeledi.

Daha önce bir oyun için bunu söylediğiniz hiç olmuş muydu? Benim olmamıştı.

Sunucular arasında zıplama! Bu özellik oyunun son halinde zaten olmayacak ama şun anda da gayet rahatsız ediyor. Bunun nedeni tam birini öldürecek iken oyuncunun sadece "Exit Game" diyerek anında oyundan çıkması. Ya da diyelim ki adamla çatışıyorsunuz. Düşman o sunucudan çıkıyor (siz farkında bile değilsiniz), başka bir boş sunucuya geçip sizin bulunduğunuz noktada arkanızda çıkacak şekilde duruyor, sonra tekrar sizin bulunduğunuz sunucuya geçiyor. Siz daha hiçbir şeyin farkına varmadan sırtınızdan vurulup "You are dead" yazısını görüyorsunuz.



Rocket ve grubu harıl harıl çalışarak listeledikleri yenilikleri yavaş yavaş oyuna aktarmaya başlıyorlar. Şimdi oyunda gelecekte eklenmesi kesin olan ya da henüz fikir aşamasında olan yeniliklere bir bakalım.

DAYZ STANDALONE'A EKLENECEK YENİLİKER (ÇILGIN OLACAK!)

Şimdi ortada zombi görmüyoruz diyoruz ya, gelecekte her yer karınca gibi zombi kaynayacak. Yapımcılar, "Cherno ya da Elektro'ya girdiğiniz zaman karşılaşacağınız zilyon tane zombi ile başa çıkmanın en iyi yolu oyuna daha taze eklenen pompalı tüfek olacak" diyorlar. Ayrıca sadece şehirlerde değil arazilerde de amaçsızca dolaşan zombi sürüleri olacak ve tek kişi iseniz Doctor Who'nun da dediği gibi "Run!" en iyi seçenek olacak gibi görünüyor. Ölen karakterlerin zombi olmayacağı ise kesin bir dille söylendi.

Şu anda oyunda avcılık yok fakat yakında geyiğinden tutun da sıçanına kadar hayvan yelpazemiz olacak. Sıçan eklenmesinin sebebi ileride yemek bulmanın gerçekten güçleşecek olmasıdır diye korkuyorum. Hatta bazı aşırı durumlar bu korkumu körüklüyor çünkü yamyamlık kesinlikle eklenecek yeniliklerden biri olacak. Şu sıralar acıktık mı elimizi kolumuzu sallayarak büyük bir şehrin marketine dalıyoruz ama ileride asıl beslenme yolunun avcılıktan geçeceğine dair tahminler var. Ve hatta Rocket avlanma detayları üzerinde bizzat kendisinin çalıştığını söyledi. Keza sağlığımız içtiğimiz içeceklere göre farklı düzeylerde artacak. Gazoz daha yavaş iyileştirirken su daha sağlıklı bir yöntem olacak ama temiz içmediğiniz sürece hasta etme riski de bulunacak. Hastalıklı bir oyuncunun elbisesini giydiğinizde hastalığa kapılma riskiniz bile olacak.

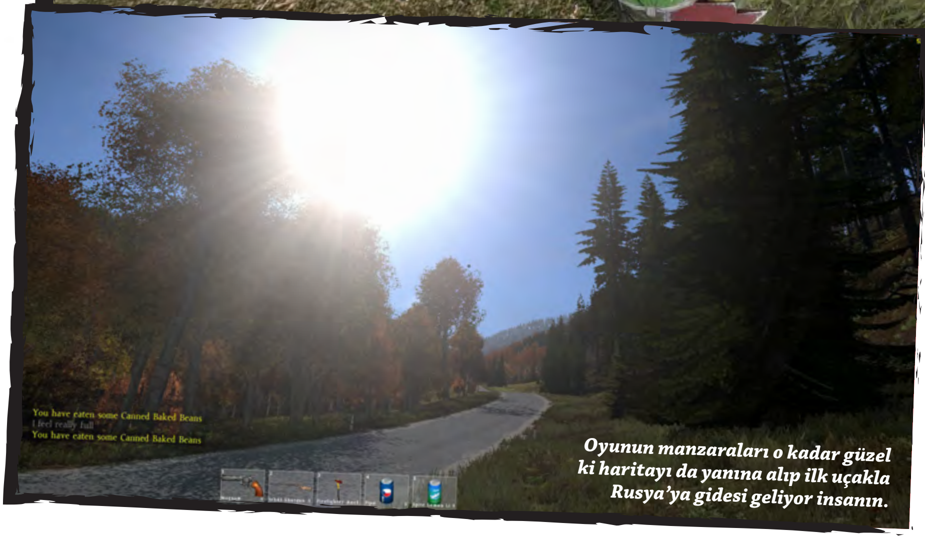
Oyuna araçlar eklenecek, evet. Ama artık her isteyen bir helikopteri kullanamayacak. Karakterin geçmişine göre o aracı kullanıp kullanamayacağı belli olacak. Gerçi bu görüş daha kesin değil yapımcıların üzerinde düşündüğü bir detay fakat şurası kesin: Araçlar bol olacak lakin benzin çok zor bulunacak. Ve sıkı durun; bize yoldaşlık edecek bir köpeğimiz olabilecek.

Karakterin ihtiyaçları artacak. Erkeklerin sakalları çıkacak, böylece birinin ne kadar uzun süre hayatta kaldığını anlayabileceğiz. Tuvalet ihtiyacı da oyuna eklenecek. Şimdilik büyük tuvaletimi-





Oh dostum sana neler yapacağız neler...



Oyunun manzaraları o kadar güzel ki haritayı da yanına alıp ilk uçakla Rusya'ya gidesi geliyor insanın.

zi yapacağımız onaylandı ama su dökecek miyiz belli değil. İçme ve susama olduğuna göre onu da yaparlar diye düşünüyorum. Oyuncular geçtikleri yerlerde artık izlerini bırakacak ve bunu fark edebilecek keskin gözler izleri takip edebilecek. Ve en önemlisi kendi evimizi kurma hatta diğer oyuncularla minik kasabalar inşa etme olanağı bile olacak. Bu saydıklarım oyuna eklenecek kesin yenilikler. Bir de bu kadar insanı heyecanlandıran daha düşünme aşamasında oldukları detaylar var.

OYUNA YAMYAMLIK EKLENİRSE, OLASI TRAVMALAR SEBEBİYLE BİR DAHA DAYZ OYNAYAMAYABİLİRİZ.

EKLENMESİ BEKLENEN AMA KESİNLİĞİ OLMAYAN ÇILGIN PROJELER

Büyük kentlerin ufak bir bölümüne kanalizasyon kanalları eklenecek. Yenilebilir küçük meyveler ve mantarlar bulunacak ve tabii ki bazılarından zehirlenebileceğiz! Ayrıca yeni binalar da plan aşamasında: Polis istasyonu, büyük alışveriş merkezleri, eğlence merkezleri, bilgisayar donanım dükkanları, tamir eşyaları dükkanları, konfeksiyon mağazaları, küçük kasabalar için mini sağlık merkezleri ve hapishane (Walking Dead stayla). Aşırı iklim değişiklikleri ufukta görünüyor; şu an bazen yağmur yağıyor (özellikle gece şimşek çakınca çok güzel bir görüntü oluşuyor) ama buna kar da eklenecek sanırım. Oyuna at sürmeyi eklemeyi çok istedikleri fakat bunun animasyonunun yapılmasının güçlüğünden dolayı askıda kalması ise ayrı bir detay.

Şu sıralar etrafta telsiz buluyor ama ne işe yarayacağını bilmiyorduk. Gelen açıklama ile bu durum netlik kazandı. Radyo istasyonları olacak ve belirli frekanslarda yayın yapabileceksiniz. Bu bana yollarda karşılaştığım ve mikrofondan The Walking Dead müziği çala çala koşan adamı hatırlattı. Bazı sunucuların DJ'leri olacak gibi görünüyor.

Geceleri aydınlatma yapılabilecek ama bunun için gaz taşıyan kamyonlara ihtiyaç olacak. Haritanın kuzey bölümü yapılandırılacak (bu kesin) ve temalı yeni haritalar üretilecek. Misal ağır askeri haritalar ya da bir turizm bölgesi gibi. Anlayacağınız bir Dead Island havası bekleyebiliriz.

Ciddi şekilde yaralandığınızda bunun etkisi sürekli olabilecek. Acaba bacağını kıran birinin artık daha yavaş koşabilmesi gibi mi? Bilemiyorum, çünkü örnek vermemişler. Yara izlerinin de kalıcı olması planlananlar arasında. Kaskınızın vizörü ya da taktığınız gözlük eskimeye başlayınca ya da zarar görünce görüşün bozulacak olmasıysa çok akıllıca düşünülmüş bir detay.

Sağlam kafa sağlam vücutta bulunur diyerek anatomi dersimize başlayalım ve vücudumuzu tanıyalım. Aşağıdaki rakamlar oyuna başladığınızdaki sağlık değerleriniz.

Can: 5000 | Kan: 5000 | Enerji: 1000 | Su: 1800 | Mide Kapasitesi 1000

Eğer tam kapasite ile açlığınızı ve susuzluğunuzu giderirseniz kendinizi iyileştirmeye başlarsınız. Hafif İyileştirme ve Tam İyileştirme olarak ikiye ayrılır. Hafif iyileşmede saniyede +1 kan kazanırsınız, bunun için de enerjinizin 3500'ü, su durumunuzun da 3000'i geçmesi gerekir. Tam iyileşme safhasında karakteriniz her saniye +3 birim kan kazanır. Bunu yapabilmek için enerjinizin 5000'i, su durumunuzun da 2500'ü aşması gerekli. Ana ekranda "Healing" moduna geçebilmek için ise 5000 enerji, 2500 su ve 5000 kan birimi lazım. Bu safhaya diyelim ki ekranınızı siyah beyaz yapacak kadar hastalansanız bile iyileşme sürecine girebiliyorsunuz.



2014'ÜN GİZLİ OYUNLARI

Her yeni yılın başlarında konu mutlaka oraya gelir... Birimiz mutlaka gözlerini dehşete kapılmış gibi kocaman açarak "Bu yıl efsane oyunlar çıkacak!" diyerek ilk pası atar. Kimisi ertelenecek, kimisi tırtlayacak, kimisi yarattığı beklentinin altında ezilecek, kimisi de bir önceki bölümün aynısı olacak o büyük oyunlar konuşulmaya başlanır. Bu muhabbet bütün yıl sürecektir...

Ama bir de adını ancak piyasaya çıktıktan sonra duyduğumuz, tesadüf eseri oynayıp sonra da o güne kadar varlığından haberdar olmayışımıza şaştığımız gizli hazineler vardır. Sadece güzel olduğu için değil, gizli bir şeyi keşfetmenin keyfini de yaşattığı için daha da çok sevdiklerimiz... Hani her yıl bir iki tane böyle oyun bulduk mu kendimizi kârda sayarız.

Size bir sır verelim... 2014, her zamankinin aksine, çok konuşulanların değil bu gizli hazinelerin yılı olacak. Sandığın kapağını aralayalım dilerseniz.







CLOCKWORK EMPIRES

Yapması Kadar Yıkması Da Zevkli

Clockwork Empires, kendisi kadar az bilinen bir başka oyundan alıyor ilhamını: *Dwarf Fortress*. Yapımcı ekip Gaslamp Games (*Dungeons of Dreadmor*'u yapan ekip) sık sık *Dwarf Fortress*'a referans veriyor ve bu ölçeksiz, absürt, çok hareketli ve sıradışı strateji oyununun izini takip ettiklerini anlatıyor.

Benimse her iki oyun hakkında da edindiğim bilgilerden sonra geliştirdiğim başka bir formül var: *Dwarf Fortress* ve *SimCity* çocuk yapsa, ebeleri de Lovecraft olsa, sonuç *Clockwork Empires* olur.

Karşımızda *SimCity* modeline benzeyen ama biraz daha karakter ağırlıklı, daha ufak grupların kontrol edildiği bir kolonileşme macerası var. İmparatorluğun ve Kraliçe'nin adına yeni kıtaya gidip koloni kurmaya çalışan bizler, sadece doğanın zorluklarıyla değil; seri katillerle, dini kültlerle ve önceki uygarlıkların canavarlarıyla da uğraşmak zorundayız.

Fakat oyun kazanmak değil deneyim üstüne kurulu. Zaten *Clockwork Empires*'ı asıl çekici yapan yanı da bu. Her bir başarısızlık öyküsü, anlatılacak bir hikâye olarak yanımıza kâr kalacak. İnanmayan olursa, kayıt dosyanızı verip gösterebileceksiniz. Hatta yeni koloni hamlenizde, önceki başarısızlığınızın izleriyle karşılaşacaksınız. Yani inşa ettiğiniz şeylerin yıkımı ve bunların anısı var *Clockwork Empires*'ın merkezinde. Dört kişilik multiplayer seçeneği, açık dünyası ve felaketler üzerine kurulu oyun anlayışıyla eline dört as toplamış bir poker oyuncusuna benziyor Gaslamp Games. Umarız bunu iyi değerlendirir ve nicedir oynayamadığımız "o" strateji oyunu *Clockwork Empires* olur. Biz umutluyuz durumdan. **-Sarp**

Yapımcı: Gaslamp Games
Çıkış Tarihi: Sonbahar 2014
Platform: PC

SOMA





İşin Doğru Yapılmasını İstiyorsan...

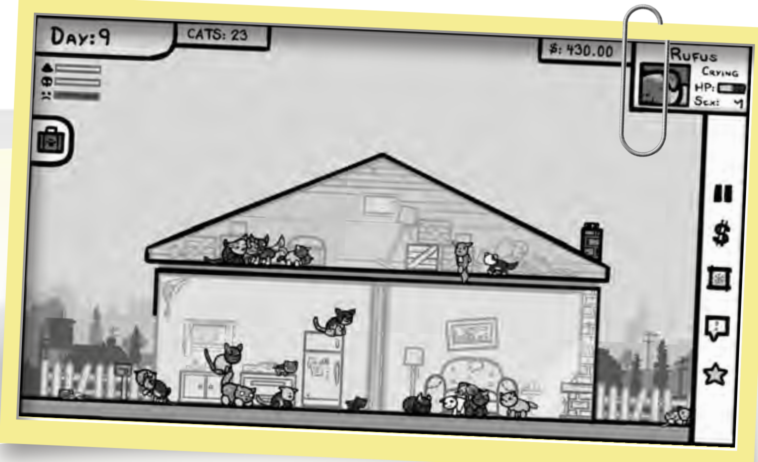
Amnesia: A Machine for Pigs bayağı bir insanı hayal kırıklığına uğrattı. Ama beni değil. Evet, korku faktörü azdı, ama hikâyesi daha derindi. Yine de şikayetler artınca korku-FPS türünün mucitleri diyebileceğim Frictional Games sazı eline almakta gecikmedi (*Amnesia 2*'yi başka bir firmaya yaptırmışlardı) ve kısa zamanda *SOMA* su yüzüne çıktı.

Amnesia ve *Penumbra* bariz bir Lovecraft atmosferi taşırken, *SOMA* daha çok *Event Horizon*'a çekmiş. Hakkında çok az şey biliyoruz, ama resmi hikâyesi kısaca şöyle: PATHOS-2 uzay üssüyle iletişim kesilir... İçeride kalanların başına korkunç şeyler gelmekte, bazı insanlar makineye dönüşürken makineler insansı özellikler kazanmaktadır. Üssün taş ve paslanmış metalden ibaret duvarlarından, olmaması gereken açılarda yeni metalik "uzuv"lar çıkmaktadır. Tanımlanamayan bir güç üssü "başka bir şeye" dönüştürmektedir.

Tüm bu çılgınlık ve dönüşüm *Silent Hill*'i, metalik tüneller **Giger**'ın elinden çıkan bir sanat eserini işaret ediyor. İnsan beyinlerine takılmış paslı metalden cihazlar ölü bedenleri harekete geçiriyor. *Mass Effect*'teki Indoctrination işleminin birinci elden ve çok daha kirli bir halde uygulanışını izliyor gibiyiz bu oyunda. En azından, ilk yayınlanan dört buçuk dakikalık videosunda (bit.ly/1ezQ8EL) durum bu.

Korku söz konusuysa, taştan bir malikanenin karanlık, kuytu köşeleri, sürtünen metal sesleri içindeki terkedilmiş bir uzay üssünden daha etkili gelmiştir daima bana. Ancak *SOMA*'nın *Dead Space* gibi teknolojik bir korku oyunu değil, insani duygulara hiçbir tepki vermeyen ama canlı metal "şeylere" karşı hayatta kalmaya çalışan birisinin çaresizliğini yansıtacak depresif bir oyun olacağına kesin gözüyle bakıyorum. Kötü haber yapımcılardan geliyor son anda: Oyunun 2015'te çıkacağını söylüyorlar. Ancak ümit fakirin ekmeğidir derler. Ekmeğimi kemiriyorum ben de. **-Sinan**

Yapımcı: Frictional Games
Çıkış Tarihi: ~31 Aralık 2014
Platform: PC, PS4



MEW-GENICS

Kediler Hakkında... Sayılır...

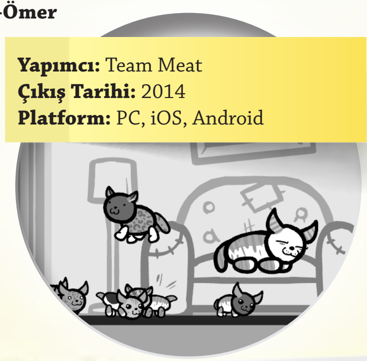
Puriciğim sen üstüne alınma da, nedir bu kedi sevdası arkadaş! Canımız ciğerimiz köpekler o kadar uğraşıyor didiniyor, yok! Hâlâ kedi de kedi! Neyse efendim, eğer uzun vadeli hesaplarınız içinde *kedili-deli-kadın* olmak varsa *Mew-genics* sizler için geliyor.

Super Meat Boy'u yapan insanlar tarafından geliştirilen *Mew-genics*'i tanımlaması azıcık zor ama kedili ev kurma simülasyonu desem anlarsınız sanırım. Olmadı mı? Olmadı evet. Yapımcıların verdiği örneklere başvuralım o halde:

Evde Puddle isimli dişi bir kediniz var. İlginç kuyruğu nedeniyle güzellik yarışmasından size ödül kazandırmış. Çiftleştirmek ve soyunu devam ettirmek istiyorsunuz ama yeni getirdiğiniz Champ ismindeki kediyle anlaşamıyor, tam yemek yerken hayvana tekmeyi basıyor. Hemen ayırıyorsunuz ikisini ve Champ'ı tavan arasına gönderiyorsunuz. Ama dayak tam yemek yerken geldiği için hayvanda travma oluşuyor ve bir daha yemek yiyemiyor, bir süre sonra da ölüyor.

Yani oyun biraz kedi beslemece, biraz pokémon toplar gibi kedi toplamaca, biraz da kriz yönetimi gibi. Kedi dediğimiz yaratıklara düşkün bir millet olduğumuzdan ve tabii hakkını yemeyelim oyunun kendisi de güzel olduğundan 2014'te bol bol *Mew-genics* konuşacağımızı tahmin ediyorum. **-Ömer**

Yapımcı: Team Meat
Çıkış Tarihi: 2014
Platform: PC, iOS, Android



TORMENT: TIDES OF NUMENERA

Doğanızı Değiştirmeye Geliyorum

Biz azılı RYO severlerin *Planescape Torment* ismini duyduğumuzda önümüzü ilikleyip saygı duruşuna geçmemizin birçok sebebi var. Rol yapma oyunlarının zirvesinde çok uzun süre yalnız kaldı *Planescape* ve artık yanına yeni bir arkadaşın yaklaşmasının zamanı geldi.

Normalde böylesine övülen bir oyunun ruhani takipçisini yapacağınızı söylediğinizde bir tek dayak yemediğiniz kalır, başta oyunun hayranları olmak üzere herkes size kuşkuyla bakar. Ama *Torment*'in babalarından Brian Fargo'nun liderliğindeki inXile Entertainment bu oyun için öyle bir ekip hazırladı ki başarılı olacağından en ufak bir kuşkumuz yok. Bağış miktarı 2.5 milyon doları vurduğunda *Neverwinter Nights 2*'den tanıdığımız tasarımcı George Ziets de projeye dahil oldu. Ardından *Vampire the Masquerade: Bloodlines*'dan Brian Mitsoda geldi. Bağışlar 3.25 milyon dolara ulaştığında minik bir bomba patladı ve Kralkatili Güncesi üçlemesiyle (henüz son romanı yayınlanmamış olsa da) ortalığı kasıp kavuran Patrick Rothfuss ekibe katıldı. Ve kısa bir süre sonra da yaşayan efsane Chris Avellone ekipteki yerini aldı. Müziklerse Mark Morgan'dan. Kısacası tam bir yıldızlar kadrosundan bahsediyoruz; bir rüya takımından, RYO'ların Barça'sından... Ekibe duyulan güven o kadar üst seviyede ki bağışlar hâlâ devam ediyor, proje geçen nisan ayından bugüne 1 milyon dolar daha kazanmış durumda.

Toplanan onca paraya rağmen ekip bir konuda son derece net konuşuyor. *Tides of Numenera* sırf daha geniş bir kitleye ulaşmak için hikâye derinliğinden ve zorluktan taviz vermeyecek. Oyun aynı *Planescape*'te olduğu gibi vurucu bir soruyu temel alacak: "*Bir hayat ne kadar önemli olabilir ki?*" Dolayısıyla yine üzerinde uzun uzun düşünülecek, karşılaştığımız ahlaki ikilemler hakkında felsefi tartışmalar yapılabilecek, kendimizi farklı diyarlara gitmiş halde bulacağımız bir oyun oynayacağız.

Her ne kadar oyunun çıkış tarihi biraz muallakta olsa da (2015'in başları diye düşünülüyor ve ama bunun geriye çekilmesi veya ertelenmesi de ihtimaller dahilinde) bu yılın ortalarına doğru *Wasteland 2*'de olduğu gibi (early-access veya beta şeklinde) oyunun oynanabilir haliyle karşılaşmamız da olası. **-Eser**

Yapımcı: inExile Entertainment
Çıkış Tarihi: 2014 sonu
Platform: PC





TESLA EFFECT

Aman Da Tex Murphy Geri Mi Dönüyormuş?



Bir zamanlar FMV (full-motion-video) oyunları pek bir revaçtaydı. *The Last of Us* gibi gerçek aktörlerden modellenen karakterlerle oynanan oyunlardan değil, *Phantasmagoria*, *Beast Within* gibi gerçek aktörlerin dijitize biçimde bizzat oyunda bulunduğu oyunlardan bahsediyorum. Ama sonra ne olduysa bu güzel oyun biçimi bir anda ortadan kayboldu…

…derken 2014 yılında tekrar ortaya çıktı! *Tesla Effect*, Tex Murphy dedektiflik oyunu serisinin altıncı oyunu ve arkasında serinin yaratıcısı Chris Jones ve Aaron Conners'ın kurmuş olduğu Big Finish Games var. Son Tex Murphy oyununun üzerinden 16 yıl geçtiğini düşünürsek bu önemli bir olay, çünkü zamanında oldukça iyi notlar (ve yılın adventure oyunu ödüllerini) almış ve kendisine sadık bir hayran kitlesi yaratmış olan bir adventure serisinden bahsediyoruz. Son üç oyunda olduğu gibi yine FMV sahneleriyle dolu olacak *Tesla Effect*'te tamamen 3D hazırlanmış bir dünyada ipucu peşinde koşacak, cinayetleri çözmeye çalışacak, tanıkları ve şüphelileri sorgulayacağız. Oyunda verdiğimiz kararlar olayların gidişatını değiştireceği için yeni hikaye dallarıyla karşılaşacak ve oyunun farklı sonlarından birine ulaşınca kaçırdığımız hikaye kısımlarını da görmek için tekrar oynamak isteyeceğiz. *L.A. Noire*'a dedektiflik oyunu nasıl yapılır öğretmeye gelecek olan *Tesla Effect*, FMV kültürünü bir çok yeni oyuncuya tanıtacak olması nedeniyle bile önemli bir oyun olacak. Kim bilir, belki de bu gazla FMV oyunlarının sayısı artıverir ve kendimizi yeniden oyun değil de film oynuyormuş gibi hissetmeye başlarız. **-Eser**

Yapımcı: Big Finish Games
Çıkış Tarihi: 2014 ilk çeyrek
Platform: PC

BEKLETEREK ÖMRÜMÜZÜ ÇÜRÜTENLER

Sayılı Gün Falan Hikâye. Geçmiyor Zaman İşte!

Yeni açıklanan oyunlara kızma hakkımız yok. Açıklandıktan sonra tıngır mıngır yapımına devam eden oyunları, heyecanımızı bir şekilde dizginleyip bekliyoruz. Ama bir de yıllardır beklediklerimiz var. Buradaki oyunlar işte, bir *Duke Nukem Forever* vakası olmadan çıksınlar istiyoruz. **-Sarp**

Mount & Blade II: Bannerlord

Oyunun ilk adı anıldıktan tam bir sene sonra ilk kez görüntülerini görebildik. Böyle bir habersiz, sessiz sedasız zaman olur mu yahu? Taleworlds'ün bugüne kadar öğrendiği her bilgiyi içine akıtıp bizi mest etmeyi planladığı Bannerlord, Warband'in çıkışından beri bekleniyor. Bu da üç yıllık bir süreç demek. Yerini tutabilen başka oyun olmayınca da, heyecan kıskacı giderek güçleniyor.

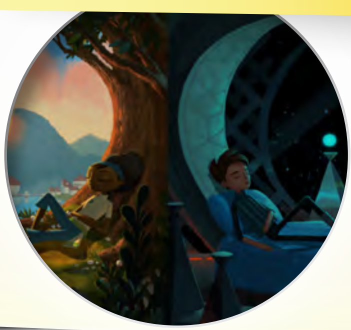
Yapımcı: Taleworlds



Broken Age

Tim Schafer, Kickstarter'dan sağlam bir destek alarak ivme kazanan ilk yapımcılardan bir tanesi. Firması Double Fine'ın isminden gelen Double Fine Adventure, daha sonra isim değiştirdi ve Broken Age oldu bildiğiniz üzere. Oyun iki farklı karakterin, iki farklı yaşam alışkanlıklarının bir sunumu ve ilk parçası 14 Ocak'ta çıktı (incelemesi ileriki sayfalarda hatta). Ama ilk etapta istenen paranın çok daha fazlasını alışı, projenin genişlemesi, sonrasında paranın yettirilememesi "asıl boyuttaki" Broken Age'i görüp göremeyeceğimize dair merakta bırakıyor bizi.

Yapımcı: Double Fine Productions

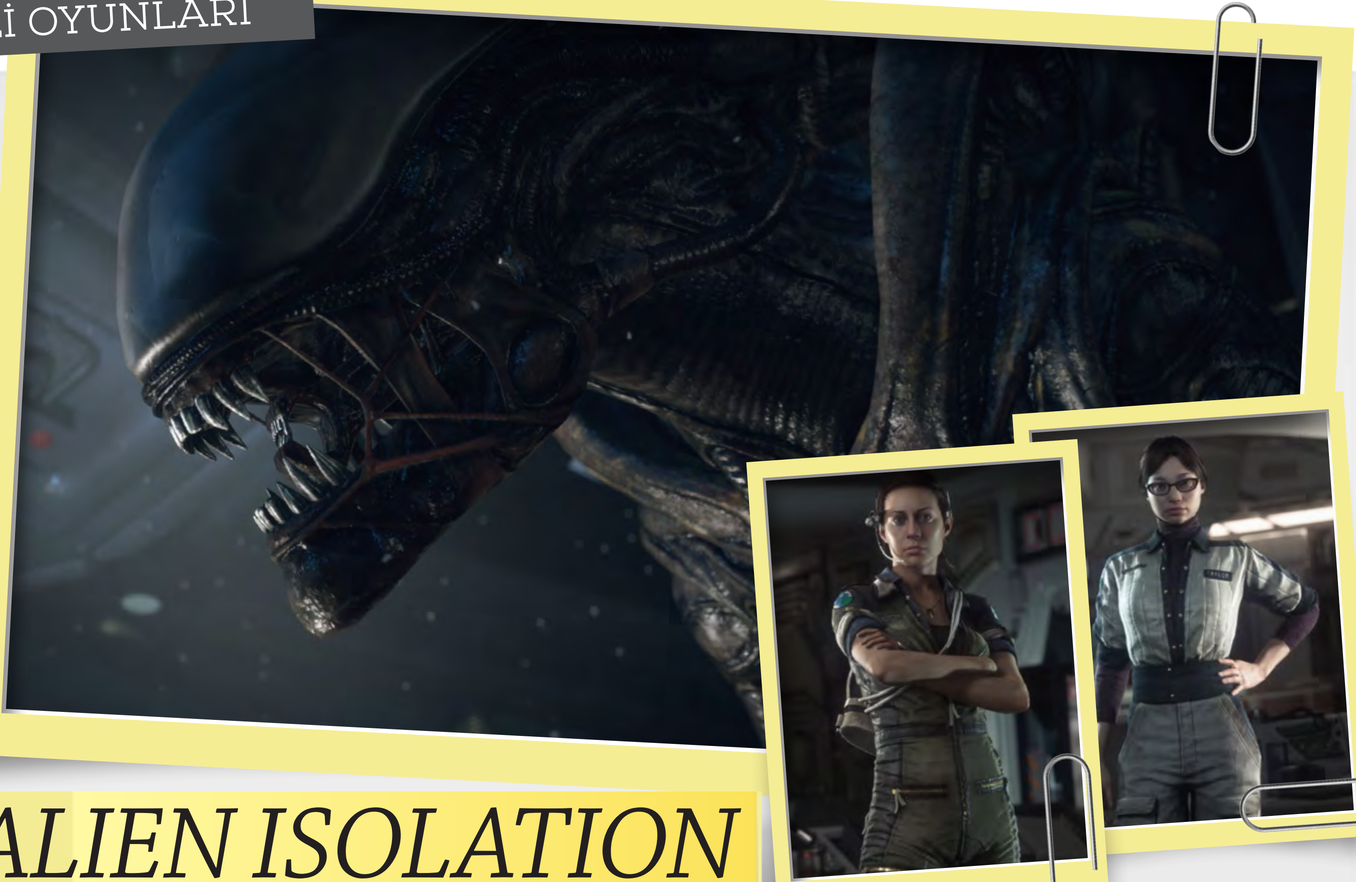


Wasteland 2

Steam'in Erken Erişim programının insanlarda oluşturduğu bir his var ve bu kimi zaman iyi bir his olmuyor. Oyuncular, bir oyunu Erken Erişim aşamasında gördükten sonra, takriben bir ay içinde oyunu elde edeceklerini düşünüyorlar. Ama bu böyle değil. Hem DayZ, hem de Wasteland 2 Steam'de olmalarına rağmen net bir çıkış tarihine sahip değiller. Üstelik, ortada oyun yokken ana menüden DLC siparişi bile verebiliyorsunuz. Hele bir oyun çıksaydı? Olmaz mı?

Yapımcı: inXile Entertainment





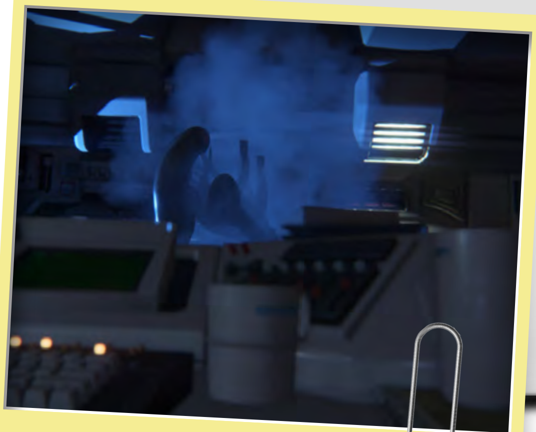
ALIEN ISOLATION

Her Türlü Isı Ve Yalıtım Sorunlarınız İçin

H R Giger öyle bir yaratık düşlemiş, orijinal Alien filmlerinin yapımcıları da üstüne öyle bir evren kurmuş ki, bilim kurgu tarihinde bu kadar mundar edildiği halde, bu kadar sevilen başka bir fikri mülk yok. *Alien* ve *Aliens*'dan sonra çıkan orijinal filmler, AvP adlı garabetler (oyunlar değil, filmler), bilumum rezil oyunlar ve onca yıl bekledikten sonra tabuta son çiviyi çakan *Aliens Colonial Marines* bile *Alien Isolation*'ı duyunca *"Allaaaah! Yeni bir Alien oyunu geliyormuş!"* diye çığırmamı engelleyemedi.

Creative Assembly zeka dolu bir hareketle, önceki oyunların düştüğü tuzaktan sıyrılmış Alien Isolation'la. Oyunun isminde "Alien" kelimesinin nasıl da tekil kullanıldığını fark ettiniz mi? İşin sırrı bu işte. Şimdiye kadarki tüm oyunlar "Aliens" ekolünü takip ederek tam teçhizatlı askerlerle sürüsüne bereket Alien'ı karşı karşıya getirmişti. Halbuki uygun bir ortam sağlanırsa, tek bir Alien da bütün bir Alien yuvası kadar korkunç olabilir.

Alien Isolation, bizi ilk *Alien* filminin sonrasına götürüyor. Tüm filmlerin baş karakteri Ellen Louise Ripley'in kızı Amanda Ripley'i yönetiyoruz.



Hatırlarsanız ilk filmin sonunda kendini dondurmuştu Ripley ve ikinci filme kadar 60 yıllık bir süre uzayda sürüklenmişti. Dünya'da bir kızı olduğunu ise *Aliens*'ın Director's Cut versiyonunda öğrenmiştik. İşte yapımcılar bu aradaki boşluğu çok iyi değerlendiriyor ve Amanda Ripley, annesi kaybolduktan 15 yıl sonra onu aramaya başlıyor. Bunun sebebi de, annesinin kayıp gemisi Nostromo'nun kara kutusunun anca bulunması. Sevastopol adlı bir uzay üssünde olan kara kutuyu incelemeye gelen Amanda'yıysa korkunç bir şey beklemektedir: Annesinin kabusları kızını da bulmuştur en sonunda.

Alien Isolation'da tek bir Alien düşmanımız olmasında, son yıllarda PC'lerdeki "bir yaratıktan kaçarken altına kaçırma" tarzı silahsız FP (First-Person) oyunlarının popülerleşmesi var. Yapabildiğiniz tek şey kaçmak ve saklanmak. O üste sizinle birlikte olan Alien alıştığımız Alien'lardan biraz daha iri (alışmak?). Ama ben bu arkadaşın tek farkının boyu olmayacağı sinyalini alıyorum...

Tabii ki üste bu iri kıyım Alien'dan farklı tehlikelerle de karşılaşacağız. Bunların kimisinin kafayı yemiş insanlar, kimisinin de içindeki insan sayısı hızla azalan üsten kaynaklanan tehlikeler. Hiç beklemediğimiz bir anda hayatımıza birkaç Facehugger'ın da katılacağını hayal ediyor, hatta içimdeki klişe timini harekete geçirip *"eğer burası da Weyland-Yutani'nin Alien'lar üstünde deney yaptığı bir üs ise, kesin bir de Queen vardır"* diyorum.

Oyunun gösterilen ilk videolarında Alien'a karşı kullanabileceğimiz bir silahın esamesi bile yok. Bir kaynak makinasıyla duvardaki panelleri açmak, dış uzaya açılan bir kolu çekerek vakum yaratmak, etraftaki nesneleri toplayıp birleştirerek yaratığa çeşitli tuzaklar kurmak mümkün. Etraf demişken, yapımcıların beni en çok heyecanlandıran kararı, *Isolation*'ın uzay üssünü günümüze göre değil, 80'lerde hayal edilen "gelecek nasıl olacak?" sorusunun cevabı olabilecek şekilde döşemesi oldu. Haliyle DeadSpace'teki gibi neon ışıklar, hologramlar yok etrafta. Tüm aletler analog ve düğmeli. 60'larda uzaya gönderilen bir Rus mekiğinin içini andırıyor Sevastopol'ün içi. Ara videolarda bile 80'li yıllardan kalma eskimiş bir Betamax kaset efekti var. Mükemmel!

Bu eskiliğin yeni nesil şahane bir görsellikle sunuluyor olması ise bir tezat yaratmıyor, aksine ilk filmdekine benzer steril ve kusursuz bir korku atmosferi yaratıyor. Oyunu yarım saat kadar deneme fırsatı bulan tüm editörler, korkudan avuçlarının terlediğini, kalp atışlarının hızlandığını söylüyor ki, bunlar ezelden beri bir *Alien* oyunundan görmeyi hayal ettiğim hareketler!

Kısacası *Alien Isolation*, *Amnesia*'nın açtığı, *Slender*'ın yürüdüğü bir oyun türünün, AAA piyasasındaki ilk büyük bütçeli denemesi. Bu da ilk etapta gözümü korkutmuyor değil: Bu tür oyunların havası, vakit geçirdikçe kaçar ve nispeten tekdüzedirler. Ucuza satılırlar ve kısadırlar. Korkunun en büyük sebebi, peşinizdeki "Şey"in ne olduğunu tam olarak bilememenizdir. Oysa elimizde 60 dolara satılacak uzun bir oyun, peşinizde de artık ağzında kaç dişi, kuyruğunda ne kadar sokumu olduğunu bildiğimiz bir yaratık var. Ayrıca Creative Assembly'nin daha önce strateji haricindeki denemeleri fiyaskoyla sonuçlanmıştı.

Ama yine de, duyurulduğu ilk andan itibaren 2014'ten en çok beklediğim oyun olmayı başardı *Alien Isolation*. Hadi be hakim bey, bu gol olsun bari! **-Sinan**

Yapımcı: Creative Assembly
Çıkış Tarihi: 1 Temmuz 2014
Platform: PC, PS, Xbox









PROJECT CARS

CARS Arabalar Demek Değil

Project CARS iki açıdan önemli. Birincisi değişik bir finansal sistem kullandığı için. Oyunun elde ettiği kârın %70'i katkıda bulunan oyunculara dağıtılacak. Bu projenin başarılı olması oyun dünyasında enteresan kapılar açabilir (CARS'ın tam açılımı Community Assisted Racing Simulator).

İkincisi de PC'nin çok sağlam bir sürüş simülasyonuna kavuşma ihtimali. Malum *Forza* ve *Gran Turismo* PC'cilere uzak kalmakta ve PC tarafında o konuda bir açık var (tabii oyun PS4, X-One ve Wii U için de geliyor, o ayrı).

Sağa sola serpiştirdiğimiz ekran görüntülerinden de fark edebileceğiniz üzere uzak ara en iyi görselliğe sahip indie oyunun *Project CARS* olduğunu söylemek abartı olmaz. Araçlar olsun, pistler olsun inanılmaz detaylı. Gece gündüz döngüsü ve hava şartları da ayrıca aşmış görünüyor.

Ama en önemli soru işareti tabii ki indie bir yapımcının simülasyon hissini iyi verip veremeyeceği. Bu konuda ekip Top Gear'ın eski üyelerinden Ben Collins ve Lewis Hamilton'ın kendisi de yarışçı olan kardeşi Nicolas Hamilton ile çalışıyor. Hani elimize geçmeden tam bilemeyiz ama videolardan görüldüğü kadarıyla son derece başarılı bir iş çıkarılmışa benziyor.

Kısacası 2014'ün yarış olayı *Project CARS* olursa şaşırmayınız. **- Ömer**

Yapımcı: Slightly Mad Studios
Çıkış Tarihi: 2014 Üçüncü Çeyrek
Platform: PC, PS4, Xbox One, Wii U, Linux





ELITE: DANGEROUS

Uzayda Yalnız Olmayı İsteyen Mi Var Sanki?

Kickstarter'dan alının akıyla çıkan tek uzay simülasyonu tabii ki *Star Citizen* değil. Üstelik, bu işe yıllarını ve gönlünü vermiş tek yapımcı da Chris Roberts değil.

Bundan yıllar önce, 1980'lerde ilk Elite oyunuyla karşımıza çıkan Frontier firması, Kickstarter'da 1,5 milyon pound ile çıktıkları yolda canavar gibi bir oyun yapıyorlar. Projeye hayat veren çıkış şu: Bir gemi ve 100 kredi alın, sonra ne istiyorsanız o olun. İddialı değil mi? Eski oyunlar da öyleydi ve bekleneni vermeyi başardı.

Oyunda ticaretten dövüşe, gezmekten başkalarıyla birlikte tercih ettiğiniz oynayış stilini yaşamaya kadar geniş bir imkân seçkisi var. Tabii karakterinizi geliştirebildiğiniz yetenek ağaçları da var. Sadece refleks değil yani önemli olan. Geminiz de gelişecek sizin becerileriniz gibi. Oyunun ekonomisi de olması gerektiği gibi oyuncuların girdileri üzerinden gelişecek. Bir gezegeni ablukaya almak demek, gerçekten oyuncudan oyuncuya bir müdahale olacak yani.

Oyun şu anda para verenlerin girebildiği alfa aşamasında, gelen yorumlarsa oldukça olumlu. Üstelik bu oyunun resmi olarak Oculus Rift desteklediğini de araya sıkıştırırsam, bayılmayan birkaç kişiyi de düşürebileceğime eminim. Böyle bir oyunu tartışırken Star Citizen'la ortak noktalar bulmamak imkansız. Ama Star Citizen'ın 2015'ten önce buralara uğramayacağı düşünülürse, Elite: Dangerous şimdilik rakipsiz. Hem iki proje de birbirine yakın olsalar da Elite: Dangerous uzay gemisi dışındaki noktalara rakibi kadar fazla girmiyor. Onun derdi dala fazla gemiye dair. Ama kokpitten ayrılmak, ek paketler arasında var. Proje tutarsa, neden olmasın.

Eğer ki uzay simülasyonlarına delicesine açsanız, bu oyun aradığınız şey. Bu oyun sadece 2014'e değil, türe aç bekleyen insanların birkaç yılına mâl olacak zaten. Uzay boşluğunda görüşmek üzere. Ben ve türe hasret kalanlar orada olacağız zaten. **-Sarp**

Yapımcı: Frontier Developments
Çıkış Tarihi: Mart 2014
Platform: PC, ileride Mac OS X

KESİN DUYDUKLARINIZ

Buraya Bir Sağır Sultan Esprisi Gelecek! (Gelmedi)

Kimi oyunların ya da yapımcıların devam oyunları, bağımsız dünyasında olsalar bile zaten kendi başlarına yankı uyandırıyorlar. Eğer ki bir önceki oyunu sevdiyseniz, haklı bir sempatizanlıkla gelecek diğer oyunu ya da konsepti çoktan takip ediyorsunuzdur. Böyle oyunlarımız da var 2014'te. Ama biz bu listeyi de eledik, kırptık, arada birkaç kafa-göz yarıldı tabii. Ama üç tanesini seçip buraya serelim dedik. Acıyor hâlâ. Ühü. **-Sarp**

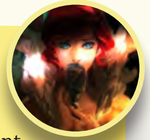
Hotline Miami 2: Wrong Number



Serinin ikinci oyunu, Dennaton Games'in çılgın 80'lerden fırlama sürreal aksiyon oyununun devamı. İlk Hotline Miami'nin başarısı birden fazla platformu da fethetmesiyle iyice taçlanmıştı. Serinin hikâye anlamında hem önceyi hem de sonrayı anlatacak bir kolaj şeklinde planlanıyor ve şu ana kadar gösterilenler açısından, vahşi yapısından bir şey kaybetmediğini gösteriyor. Bu arada üzücü bir haber: Hotline Miami serisi bu oyunla birlikte son bulacakmış.

Yapımcı: Dennaton Games
Çıkış Tarihi: 2014
Platform: PC

Transistor



Bu seferki seçkimiz Supergiant Games'ten geliyor. *Bastion* ile başarılı bir dikiş tutturan ekip, kadrosunu genişletip bu yeni aksiyon / RYO üstünde çalışıyorlar. Özellikle müzikleri ve seslendirmesiyle aklımızı başımızdan alabilecek bir proje *Transistor* ve oynanıştaki özelliği, isterseniz gerçek zamanlı isterseniz şarj edilebilir özelliğinizle sıra tabanlı oynanabiliyor oluşu. Tabii Red ve silahı Transistor'un arasındaki hikâye de işin tuzu biberi olacak.

Yapımcı: Supergiant Games
Çıkış Tarihi: 2014
Platform: PC, PS4

The Witness



Daha önce Braid ile karşımıza çıkan Jonathan Blow, bu sefer bizi bir adaya götürüyor. The Witness ile kendimizi bir adada bulduğumuz ve bulmacaları çözerek merkeze ulaşmaya çalıştığımız bu deneyim, 10 bölgeye ayrılmış bir toprak parçasında geçiyor. İşin detayı, her bölgenin kendisine has bir bulmaca düzeninde olması. Önemli olan, o bölgedeki düzeni kavrayabilmek. Tabii merak edenlere, etrafta bulunan ses kayıtları da adanın geçmişini parça parça anlatacak.

Yapımcı: Number One Inc.
Çıkış Tarihi: 2014 ikinci çeyrek
Platform: PC, PS4, iOS

PROJECT SPARK

Yaratmaya Niyeti Olan Var Mı?

Şu konferanslarda beni memnun edecek şeyler az oluyor ama öz oluyor. İlk olarak Şubat 2013'te, Media Molecule'ün kukla oynatma ile sonuçlanan videosunda yaratma araçlarının tırnağı gözüktü sadece ama ben dilim dışarıda, yerdeydim. Sonrasında E3'te Microsoft *Project Spark*'ı gösterdiğinde, Xbox One'a saydıran ben bankayı arayıp kredi için hangi böbreğimin daha çok edeceğini hesaplatıyordum.

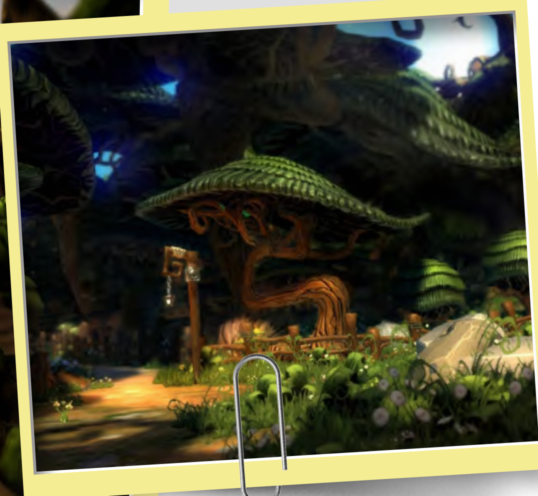
Yenilik demek, daha güzel grafiklerden, daha iyi yakalanmış aktör animasyonlarından öte katkıda bulunabilmenin kolaylaşması benim gözümde. Çünkü irisiyle ufağıyla, hepimiz hayal kuruyoruz. O hayalleri gerçeğe dönüştürmemize yardımcı olacak her araç, benim için onlarca FPS'den daha değerlidir.

Project Spark ise bunu yapmanın sözünü verip bizi heyecanla bekletmiyor. Team Dakota, elerindeki ürünü bir saatten uzun yapımcı günlükleriyle gözünüzün önünde oynuyorlar. Adım adım, her detayını göstererek. Betaya deli gibi insan alıyorlar, girip siz de deneyin diye. Hatta Portal'da okuduysanız, biz de soktuk burnumuzu.

2014'te, aklınızdakini sanal dünyaya yansıtırken bulabileceğiniz en kullanışlı, en pratik, kimi zaman en sıradan ama cesaret ederseniz en dallı budaklı sistem *Project Spark* olacak. Kodlamanın bile grafik arayüzüyle, erişilebilir hale getirildiği bir platformdan bahsediyorum. Daha ne yapayım? **-Sarp**

Yapımcı: Team Dakota
Çıkış Tarihi: 2014 İkinci Çeyrek
Platform: PC, Xbox One





PILLARS OF ETERNITY



Obsidian'sız Düğün Olur Mu?

Şunu gayet iddialı bir şekilde söylüyorum, bu yıl RYO'ların altın yılı olacak. Haksız çıkarsam beni bir yerlerde bulup bu sayfayı yedirebilirsiniz (ya da küçük olsun, sadece bu yazıyı yiyeyim). Hatırlarsanız 90'ların sonu bu tür için tam bir zirve noktasıydı. *Planescape Torment*, *Fallout 2*, *Baldur's Gate*, *Might&Magic VI* gibi muhteşem oyunlarla tanıştığımız bu yılların bir benzerini yaşamak için çok uzun süredir sabrediyorduk. İşte 2014, o yıl.

Bir kere elimizde Planescape muadili *Tides of Numenera* var. *Fallout 2*'ye karşılık *Wasteland 2* geliyor. Eskiye dönüş fikrini benimseyen *Might & Magic X* yolda. E nerede peki *Icewind Dale*, *Baldur's Gate* gibi Infinity Engine oyunlarının karşılığı derseniz işte *Pillars of Eternity* de o boşluğu dolduruyor efendim.

Obsidian Entertainment'ın 4 milyon dolar toplayan izometrik RYO'su *Pillars of Eternity*, *Baldur's Gate*'in ana karakter çevresinde gelişen hikaye, akılda kalan yol arkadaşları gibi temalarını, *Icewind Dale*'in eğlenceli ve sıkı savaşlarını ve Torment'in anlatım ve tema tarzını bir araya getirecek. Ekip olarak da Numenera ile Chris Avellone, George Ziets gibi bir çok ortak isme sahipler, yani başarı yine garantili. Bundan iyisi Faerûn'da kayısı. **-Eser**

Yapımcı: Obsidian Entertainment
Çıkış Tarihi: 2014 dördüncü çeyrek
Platform: PC



ROUTINE

Rutin Bir Hayattan Kurtulun: Ay'a Gidin

Sürekli döndüğü halde ayın daima aynı yüzünü gördüğümüzü biliyor muydunuz? Siz muhtemelen biliyordunuz ama ben bu çok bariz bilgiyle hayatımın geç bir döneminde karşılaşıp kendimi biraz moron hissetmiştim.

Bu yüzden "Ayın Karanlık Tarafı" diye bir tamlama var hayatımızda. Peki bu karanlık tarafta neler oluyor olabilir? Amerika veya Rusya dünyada teleskopla görülemeyecek bir üs kurmuş olabilir mi? Veya başkaları? *Routine*, ayda kurulmuş böylesi bir üssün neden birden sessizleşip bomboş kaldığını araştıran bir Kozmonot'u yönettiğimiz, *Amnesia* tarzı bir oyun. Ama *Amnesia*'dan çok farklı bir yanı var: Bu oyunda öldüğünüzde, herşeyi kaybediyorsunuz.

Çok eski bir tür olmasına rağmen son yıllarda hortladı Rogue-like (Rogue benzeri) oyunlar. Routine de bunlardan biri. Tek bir canınız var, en ufak hatanızda ölüyorsunuz ve oyuna her başladığınızda herşey değişiyor: Düşmanların yeri ve türü, size yardımcı olacak nesnelerin yeri ve türü, üste neler döndüğünü anlamak için toplamanız gereken veriler.

Tüm bu belirsizlik *Routine*'i tekrar tekrar baştan oynamak için ciddi bir motivasyon kaynağı olacak. Ama esas olay şu ki, *Amnesia*'nın dehşet veren korkusunun üstüne bir de tek bir canınızın olduğu bilinci ve o ana kadar yaptığınız herşeyi kaybedebilecek olmanız eklenince, *Routine*'i oynamaya yürek dayanır mı, o da yapımcıların insafına kalmış.

Ah, az daha unutuyordum. *Routine*'in tam teşekküllü bir Occulus Rift oyunu olduğunu söylemiş miydim? **-Sinan**

Yapımcı: Lunar Software
Çıkış Tarihi: 2014
Platform: PC, Mac





THE FOREST

Issız Bir Ada Korkularımızın Kalesine Dönüşüyor

2013 yılında eskittiğimiz donların haddi hesabı yok. Geçtiğimiz sene için korku oyunlarının altın yıllarından biriydi diyebiliriz. Özellikle bağımsız yapımcıların bu türü alıp getirdiği nokta neredeyse zirve yapmış durumdaydı. Fakat türün oyunlarında hissettiğimiz ve adını bir türlü koyamadığımız bir eksiklik vardı ki, *The Forest* tam bu noktada yardımımıza yetişecek gibi duruyor. Bahsettiğim eksiklik açık dünya oynanışı. *The Forest* bu özelliği ile korku ve hayatta kalma temalı oyunları bir adım ileriye taşımayı hedefliyor. Issız bir adada serbestçe dolaşabileceğimiz, kamp yapabileceğimiz ve geceleri ortaya çıkan bilinmezler karşısında hayatta kalmaya çalışacağımız *The Forest*, güvenimizin her zaman tam olduğu bağımsız yapımcıların elinde ve Oculus Rift desteği ile 2014'ün gizli hazinelerinden biri olacak diye düşünüyorum. **-Pozan**

Yapımcı: Endnight Games
Çıkış Tarihi: 2014
Platform: PC

Biz Bunları (da) İstiyoruz!

Bu noktaya kadar hep göreceli olarak kenarda kalmış oyunlara baktık. Ama saklı hazineler bir tarafa, 2014'te bağıra çağıra gelen büyük oyunlar da göreceğiz.

Unutmayın, elimizde iki yeni konsol, en parlak dönemlerinden birini yaşayan PC'lerimiz ve de Titanlar var. Yıl bittiğinde büyük ihtimalle yine o lafı edeceğiz: "Ne yıldı be!"



QUANTUM BREAK

Siz Evrene Enerji Yollayadurun...

Ben *Alan Wake*'i çok sevmiştim. Kabul ediyorum, başta vaat edilen şeyleri veremeyen, özellikle korku oyunu sevenlerin gözünde zayıf bir oyundu belki. Ama ben işleyişini, anlatımını, gerçek karakterlerin görüntüleriyle Wake'in hikâyesinin birbirine geçmesini, basit bir mesaj vermek için beste yapılmış olmasını, sonunda oturup "vay be" dediğim bir ağırlığının olmasını seviyordum.

Neyse, *Quantum Break*'le ilgili kısa da olsa bir bilgi vermem lazım. Remedy'nin arkasında olduğu bu oyun, zaman yolculuğuna dair deneylerin yanlış gitmesiyle üç farklı karakterin güç kazanması üzerine kurulu. Üçüncü kişi bakış açısından oynanan bu aksiyon oyununda, aslına bakarsanız çok büyük bilgiler yok. Ama dediğim gibi, arkasında Sam Lake ve ekibi var, bu bile heyecanlanmam için yeterli.

Diğer yandan kontrol ettiğimiz karakter tekil değil. Güç kazanan üç kişiyi de kontrol edebiliyoruz ki bunlardan birisi oyunun suçlusu. *Fahrenheit* vardı bir zamanlar, hatırlarsanız. Bu tür bir sistemle bizi ilk kez karşılaştırmıştı. Bir tarafta peşinden koşanı, sonraki sahnede ise koşulanı oynadığımız bir sistemi vardı. Quantum Break bu yapıyı nasıl taşır kendi bünyesine, bilmiyorum ama ümit işte. Bunlarla ayakta duruyoruz biz de sevgili okur.



İlgimi çeken başka bir özellik ise, mimikleri sağlamakta kullandıkları teknoloji. Yüz taramak için DI4D'nin tarama teknolojisini kullanan ekip, duygusal ifadeleri aktarmada oldukça başarılı sonuçlar elde ediyorlar. Eh, zaten bu adamların işi aksiyonun içine kişisel duygu kırıntıları katmak. Bundan daha iyisi olamaz. Gerçi güncel teknolojilerle sağlananları zayıf olarak görmüyorum. Ama iş, verimlilikle ilgili. Bir departman için ne kadar az güç harcarsanız, diğer kısımlara gücü kanalize etmeniz o kadar mümkün olur. Yani mimikten al, senaryoya ya da oynanışa ver. Böyle de direkt bakarım konuya, canımız yanar.

Bunun dışında beni kurgu eserlerde en çok ilgilendiren şeylerden birisi, tutarlılıktır. Hatta saplantısal olarak tutarlılığı ararım. *Quantum Break*, daha önce CERN'de çalışmış olan bir fizikçinin desteğiyle hikâyesini oluşturuyor. Yani şu anki teorik fizik kuramlarıyla çakışmayacak şekilde şekilleniyor oyun. Bu da benim için çok ama çok önemli. Yarısına kadar inandırılan bir şeyin, sadece senaryoya uysun diye hiçbir kurala uymaksızın paramparça edilmesine katlanamayanlardanım ben. Küser giderim hemen.

Xbox One sahibi değilim. Ama konsolu isteme sebep olacak çok az sayıda oyundan birisi *Quantum Break*. Çıktığı anda gözüm kararır mı, orası meçhul ama hayıflanacağım kesin. Bu arada, hikâyeyi anlatırken kullanılacak bir de TV dizisi projesi olduğunu ama bunun oyunun içine yedirilmiş olduğunu, tam detaylarınınsa hala netleşmediğini iliştireyim de, iyice bulansın kafanız. **-Sarp**

Yapımcı: Remedy Entertainment
Çıkış Tarihi: 2014 Sonu
Platform: Xbox One

SOUTHPARK: THE STICK OF TRUTH

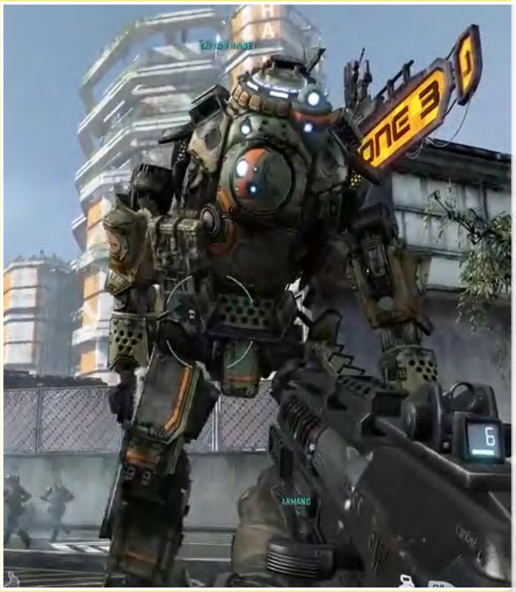
Cartman ve Kyle Kafa Kafaya

Sizi bilmeyiz ama biz Obsidian Entertainment denildiğinde ceket ilikleyen insanlarız. Bugüne kadar gayet ciddi ve büyük RYO oyunlarına imza atan firma, Ubisoft'un dağıtım gücünü ve South Park yaratıcıları Paker-Stone ikilisinin önderliğinde bu absürd dünyaya, bitmesini istemeyeceğimiz gayri ciddi bir osuruk savaşının ortasına bırakacak.

İçimizi gıdıklayan şey bugüne kadar deneyimlemediğimiz bir RYO oyunu görecek olmamız. Animasyon tarihinin en saçmalık dolu dünyasında bir karaktere sahip olup, onu en ince ayrıntısına kadar geliştirecek olmamız, türü sıkıcı bulan oyuncuları bile kendine çekebilir. Paker ve Stone ikilisinin *Skyrim*, *Legend of Zelda* ve *Paper Mario* gibi oyunlardan etkilendiği, yazdıkları senaryonun 850 sayfayı bulduğunu düşündüğümüzde karşımıza çıkacak oyunun eğlencesi ile bu yılın beklenen bir çok RPG oyunlarının arasından sıyrılacağını düşünmekteyim. Cartman ve Kyle'ın iki ayrı takımda yer alıp, insan ve elfler arasındaki savaşın sebebi olan "*The Stick of Truth*" isimli çubuğun peşinden koşacağı ve bizim bu saçma dünyada kahkahalar atarak onlara eşlik edeceğimiz oyun bu yılın en keyifli anlarına imza atacak gibi görünüyor. **-Pozan**

Yapımcı: Obsidian Entertainment
Çıkış Tarihi: 4 Mart 2014
Platform: PC, PS3, Xbox 360





TITANFALL

Oya Gibi Haritalarda Kısa Paslaşmalar

Konsollara gelecek olan ve bu neslin seyrini değiştirebilecek üç proje var benim gözümde. *Titanfall* küçük, hızlı ama yine de yeri sarsacak deneyimler sunacak bir oyun gibi ve bu üçlüden birisi. Öncelikle oyunda ilgimi çeken ilk nokta, sadece yatay değil dikey olarak da kullandığımız bir dünyasının olması. Parkur mekanikleri ile bu oyun duvarlara sipar almaktan daha geniş bir yelpaze sunacak. Hızını buradan alıyor zaten.

Diğer bir noktası, küçük olması. Battlefield'daki gibi 60 kişi yok bir haritada. Maçlar 6'ya 6 yapılıyor. Bunu destekleyen titan'lar ve yapay zekalı karakterler de var haritada ama daha keskin, daha taktiğe dayalı ve kontrollü bir oyun deneyimi vaat ediyor *Titanfall*.

Son olarak, titan mekaniği. 6'ya 6 maçın yanında her karakterin indirebileceği bu dev mekanikler, küçük ve hızlının yanında saygıdeğer silah gücünü getiriyor, oyun içinde oyun oluyor resmen. Üstelik, şu ana kadar çıkan bilgiler Titan karşısında oyuncunun çaresiz kalmadığı, dengeyi bir derecede koruduklarını gösteriyor. Böyle bir shooter'da çok önemli bir detay bu.

Yıl içinde FPS'lere çok vakit ayırmam, yalan değil. Eskisi kadar çekici gelmiyorlar ama *Titanfall*, bu konuda istisna yapacağım oyunlardan. **-Sarp**

Yapımcı: Respawn Entertainment
Çıkış Tarihi: 13 Mart 2014
Platform: Xbox One, Xbox 360, PC

THE WITCHER 3: WILD HUNT

Ölene Kadar Witcher Oynayacağız Ve Sonra Tekrar Oynayacağız

Aylardır hakkında çok yazıp çizdik ama madem 2014 oyunları diyoruz adını bir kez daha anmamak söz konusu olamaz.

The Witcher 3 ile Geralt'ın hikâyesi son buluyor. Tekrar bir *Witcher* oyunu yapılırsa, ki yapılacaktır elbet, tamamen yeni bir karakter üzerinden gidecek yani. Bildiğiniz gibi Geralt, yıllar önce Wild Hunt sırasında ölmüş, nasıl olduğunu bilmediği bir şekilde de geri gelmişti. *The Witcher 3* bu dönemde Geralt'a gerçekte ne olduğu sorularının nihayet yanıt bulacağı oyun olacak.

Ve *The Witcher 3* seriyi açık dünya sistemine geçiren oyun olacak ki belki de en heyecan yaratan şey bu. Önceki *Witcher*'lardan 30 kat, *Skyrim*'den %20 daha büyük ve yeni neslin gücünü arkasına almış, inanılmaz güzellikte bir dünyadan bahsediyoruz. CD Projekt RED de bu dünyanın her köşesini görev ile doldurduğunu söylüyor. Oyunu bitirmek 100 saatten fazla zaman alacak yani.

Ayrıca *The Witcher 3* şimdiye kadar gördüğümüz bütün tek kişilik RYO'lar içinde en büyüğü olacak. Eh CD Projekt RED'i de biraz tanıyorsak bu dünyanın içinde kendimizi kaybedeceğimizi, zaman mefhumunu unutacağımızı tahmin etmek zor değil. -**Ömer**

Yapımcı: CD Projekt RED
Çıkış Tarihi: 2014
Platform: PC, PS4, Xbox One





HEARTHSTONE

Kağıt Kesiği

WoW'a yıllarımı vermiş bir oyuncu olarak, WoW'un o veya bu şekilde, her seferinde hayatlarımıza girmeyi başarıyor olmasından rahatsız oluyorum. *Mists of Pandaria* beklediğim etkiyi yaratamayınca oyunu bırakıp, kurtulduğumu düşünürken bu sefer de *Hearthstone* belası ortaya çıktı. "*En azından deneyeyim, ne kaybederim*" dediğim betayı bile aylardır oynuyorsam, *Hearthstone* bitirilip çıktığında ne hale geleceğiz siz düşünün.

WoW kart oyunu konsepti basılı olarak yıllardır ortalarda olsa da Blizzard işi kendi ellerine alarak, oyuncu arama derdini bitiren, kartlarınızı her an yanınızda taşımanızı gerektirmeyen, efekti bol sıradışı bir yöntemle karşımıza çıkıyor; dijitalleştirilmiş kart oyunları. Benzerlerinin aksine masa üzerinde Warcraft gibi oyun dünyasının en ağır isimlerinden birin olması kartların rüzgara kapılıp kaybolup gitmelerinin önüne geçecek gibi duruyor.

Hearthstone'u biraz olsun Candy Crush'a benzetebiliriz. Oynaması bedava ve hemen hemen bütün kartlara günlük görevleri tamamlayarak veya fazla kartları bozup, yenilerini yaratarak ulaşmak mümkün. Warcraft'ın sınıflarını (Şimdilik Monk ve Death Knight yok) ve minyonlarını bu kez masada, reflekslerin ötesinde aklın önem taşıdığı bir oyunda kullanmak kesinlikle farklı bir duygu yaratıyor insanda. *Hearthstone*, *Magic the Gathering* kadar derin değil, yapı olarak çok ciddi de sayılmaz. Yine de onun da kendine has numaraları var. Son fireblast ile bir düşmanı indirmek veya masaya Deathwing'i koyduktan sonra rakibin çaresizce teslim oluşunu izlemek insanı o eski günlere götürüyor. Eğer kart oyunlarına ilginiz varsa, bilekleriniz kadar aklınızı da kullanmayı seviyorsanız ve birazcık da pintiyseniz *Hearthstone* sizin için "2014'ün bomba oyunu" olabilir. **-Ali**

Yapımcı: Blizzard Entertainment
Çıkış Tarihi: 2014
Platform: PC, OS X, iOS, Android



WATCH_DOGS

Peki Gözleyenleri Kim Gözleyecek?

Person of Interest adlı diziyle *Watch_Dogs* arasındaki 7 benzerliği bulabilecek en az 100 bin kişi bulabilirim! İkisinin de yapısı o kadar benzer ki, "*Acaba Ubisoft esinlenmiş mi?*" diye düşünebilirsiniz. Ama bu kadar komplike bir oyunun en az 3 yıldır ön yapım aşamasında olması gerekir. İkisinin arasındaki benzerlik ancak "aynı şartlar altında yaşayan kreatif zihinlerin paralel düşünmesi" ile açıklanabilir.

Fark ettiğiniz üzere bu yazıya giriş yapmak istemiyorum. Çünkü bizim oyunu oynayıp bitirmiş olmamız gerekiyordu. Ancak Ubisoft kendileri açısından akıllıca, bizim açımızdan acı verici bir kararla oyunu 2014'e kaydırdı. Haliyle oyunla ilgili yazılıp çizilecek yeni bir şeyler bulmak da imkansız hale geldi. Ha, şu olabilir: Oyunun *Assassin's Creed*'le aynı evrende geçtiklerini de Black Flag'in günümüzde geçen bölümlerinde bulduğumuz dokümanlarla ispatladık... Hatta işler daha da derinleşti ama *Black Flag*'i henüz bitirmemiş olanların tadını kaçırmayalım.

Oyunla ilgili iki çok büyük sıkıntılı konu aklımı kemirip duruyor: Birincisi, oynanış yapısının son yıllardaki tüm açık dünya Ubisoft oyunlarına çok fazla benziyor olması: Bir noktayı bul, haritanın gerisini aç, konuyla ilerletecek göreve git veya vakit geçirip kaynak toplayacağınız ikinci görevleri yap... Beni çok sıkmaya başladı bu yapı.

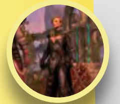
İkinci sorunum ise, oyun ilk duyurulduğunda gösterilen, multiplayer sisteminin bizim sandığımızdan çok daha basit ve yüzeysel olma ihtimâli. Daha sonradan çıkan videolardaki "ben şuraya saklanıp seni hackledim, sonra arabaya binip kaçtım" tarzı mekanik, o ilk videodaki heyecanın tırnağı bile olmamaz... Umarım yanılırım, ama Ubisoft'un oyunu 2014'e ertelemesi, bazı konularda işlerin ters gittiğinin göstergesi **-Sinan**

Yapımcı: Ubisoft
Çıkış Tarihi: 2014 Baharı
Platform: PC, PS, Xbox, Wii U

OLAĞAN ŞÜPHELİLER

Bazı oyunlar var, bir taraftan bekliyoruz ama bir taraftan bizi ters köşeye yatırıp üzecekler diye korkuyoruz. Açıklananlarda hep bir bit yeniği bulduk, karar veremiyoruz. **-Sarp**

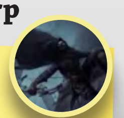
THE ELDER SCROLLS ONLINE



"*Morrowind kaplamalı WoW*" olarak karşımıza çıktı ilk kez. Geçen zamanda düzeldi ama, bugüne kadar bizi instance'lara boğan, "*Sen bir büyücüsün Harry*" havasında topu binlerce oyuncuya tek o varmış gibi atan, böyle başarılı olan DVO'ya rastlamadık. Olsun istiyoruz, gözümüz onda ama...meh.

Yapımcı: Zenimax Online
Çıkış Tarihi: Nisan 2014
Platform: PC, PS4 Xbox One

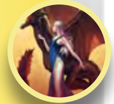
THIEF



Bu isim kulaklarımızda yıllardır dönüp duruyor. Garrett'ın türe getirdiklerini de biliyoruz. Ama yıllar geçti. Bu kötü bir şey, *Dishonored* gibi bir oyundan sonra *Thief*'ten beklentilerimiz karşılanmayacak gibi. Hikâye videosu heyecan yaratsa da, gizlilik mekaniklerinde çok eskide kalmış gibi duruyor. İki metre ötede düşen sandığa uyanmayan düşman var yahu?!

Yapımcı: Eidos Montreal
Çıkış Tarihi: Şubat 2014
Platform: PC, PS, Xbox

GAME OF THRONES (TT GAMES)

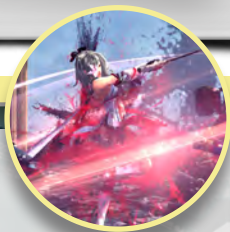


Cell shader'ın gideceği yer, gitmeyeceği yer var yahu. Nedense o grafik motoruyla, o animasyonlarla işlenen bir *GoT* dünyası ürkütüyor bizi. TT Games güzel bir hikâye yazacaktır, ondan şüphemiz yok. Burada sorun, sunumda işte.

Yapımcı: Telltale Games
Çıkış Tarihi: Düşük ihtimal 2014
Platform: PC

DRAKENGARD 3





2013, uzun zamandır sıkıntıdaki JRYO türünün kendini topladığı yıl oldu. 2014 de aynı çizgiyi devam ettirecek gibi. *Final Fantasy X HD*, *Kingdom Hearts 2.5* gibi yeniden yapımların yanı sıra *Shin Megami Tensei IV*, *Lightning Returns* ve *Drakengard 3* gibi yeni oyunlar da yılımızı yıl edecek (günümüzü gün edeceğin bir değişiği).

Drakengard (*Drag-on Dragoon* gibi saçma bir isimle de bilinir) **Square-Enix**'in elinden çıkma, oldukça sert bir JRYO serisidir. Sertlikle kastım yalnızca kan, vahşet vs de değil. Ensest ilişkiler, çocukları öldürüp onların etiyle beslenen tipler gibi uç öğelere sahiptir. Diğer oyunların öncesini konu edinen *Drakengard 3* de daha az sert olmayacak. Oyun "ana karakteri bir anti kahraman olan karanlık bir fantezi" olarak tanımlanıyor.

Oyunda Cennet'ten dünyaya inip büyük yıkımı engelleyen 5 kız kardeşten birini, **Zero**'yu kontrol ediyor ve kardeşlerimizi öldürmeye çalışıyoruz. Zero'nun bunu yapmaktaki amacını bilemiyoruz ama kendisi pek de kahraman karakterli biri değil, o kesin.

Bir de serinin ejderha üzerinde savaşma mekaniği meşhurdur. Eski Drakengard'larda bu mekanikler mükemmellikten uzaktı ama bu sefer çok daha iyisini göreceğimizi tahmin ediyorum. **- Ömer**

Yapımcı: Access Games
Çıkış Tarihi: 2014
Platform: PS3





THE EVIL WITHIN

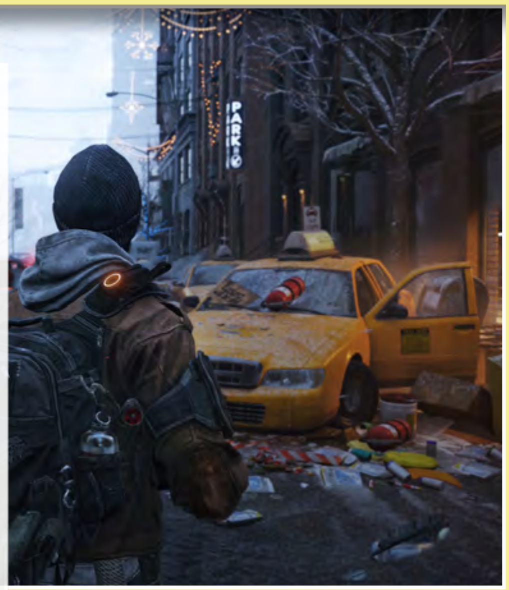
Gel...Çünkü Ben Korkmaya Hazırım

Shinji Mikami'nin hikâyesi benim için tam anlamıyla bir "underdog" öyküsüdür. Sen kalk koca bir tür, koca bir marka yarat... Yarattığın fikir ürünü üzerinden konsollar satılsın, oyun yayıncıların cebine milyonlar girsin... Hatta Hollywood markana el atsın, sinema salonlarını doldursun, DVD satışlarını uçursun. Fakat sen öylece ortada kal... Yarattığın marka, babası olduğun oyun türü, pazarlamacıların, prodüktörlerin elinde saçma sapan yerlere gelsin, sen de bunu uzaktan seyret. Tüm bunlar olurken defalarca kendini baştan kanıtlamaya çalış, bilmediğin sularda yüz ve her ürettiğin yeni şey bir başarısızlık hikâyesine dönüşsün. *The Evil Within*, *Outlast*'lerin, *Amnesia*'ların ortalığı kasıp kavurduğu; Mikami'nin değil korku türüne çok şeyler vermiş bir adam, bir oyun tasarımcısı olarak pek esamesinin okunmadığı, *Resident Evil*'in yaban ellerde öksüz kaldığı bir dönemde geliyor. Bu resmen Mikami'nin onur ve kendini kanıtlama savaşı olacak. Mikami "*Ben ölmedim, hala iyi oyun yapabilir ve sizi hala korkudan altınıza işetebilirim.*" demek için yapıyor *The Evil Within*'i... Shinji Mikami uzun bir zaman sonra hem korku türüne dönüş yapıyor, hem kendisine hatırı sayılır bir bütçe veriliyor, hem de arkasında yeni fikri mülklere önem veren bir yayıncıyla çalışıyor. Sanırım işte tam da bu yüzden *The Evil Within*'den çok şeyler bekliyorum. **-Faruk**

Yapımcı: Tango Gameworks
Çıkış Tarihi: Bethesda Softworks
Platform: PC, PS3, Xbox 360, PS4, Xbox One

TOM CLANCY'S THE DIVISION

Savaşın Soğuk Yüzü



"İlk izlenim herşeydir" düsturunu edinen Ubisoft, *The Division*'ın ilk videosuyla öyle bir etkiledi ki dünyayı, herkes kendinden geçti. "Uuu! Arabanın yanından geçerken nasıl da kapattı kapıyı eliynen!"diye mest oldu. Lakin hiçbirimiz demedik ki bu oyun aslında... YAA GEÇİN EFENİM BUNLARI! YIKACAK BU OYUN ORTALIĞI!

Grafikleri artık kaç farklı şekilde kelimelere dökebileceğimizi şaşırmış bir dönemdeyiz. "Mükemmel, gözlerinizi yuvalarından fırlatacak..." gibi beylik sözleri çoktan harcadığımız için, The Division'ınkileri tanımlamakta yetersiz kalıyor. Ancak hava durumuna göre yüzeylerin dinamik olarak yavaş yavaş kar tutması, sonra erimesi ve ufak göletlerin oluşması ve dumanların içinden dağılan ışıkların gerçekçiliği, ince yüzeylerde açılan mermi deliklerinden süzülen ışık huzmeleri gibi minik detaylardan dem vurabiliriz. Ancak hareket halindeyken bu oyunun görselliğini takdir ettirebiliriz size. "İnanılmaz" kelimesi artık kifayetsiz kalıyor, çünkü gayet inanıyoruz.

Yıl olmuş 2014 ama ben hala sırf online oyunlara ısınamıyorum. Ancak dünya hızla değişiyor. Tek kişilik senaryoyla sınırlı oyun sayısı giderek azalıyor ve benim de dünyamı genişletme zamanım geliyor sanırım. The Division bunun için ideal bir aday olacak sanırım. **-Sinan**

Yapımcı: Respawn Entertainment
Çıkış Tarihi: 2014 Sonu
Platform: PC, PS4, Xbox One



EVOLVE

Evrile Çevrile Co-Op

Left 4 Dead 1 ve *2* co-op FPS'leri bu kadar popülerleştirmesine rağmen 2. oyundan beri nedense benzer türde pek bir oyun çıkmadı. Herhalde diğer stüdyolar "bu işi yapsa yapsa yine Turtle Rock yapar" dedi, bilemiyorum. Neyse ki beklenen gün sonunda geldi.

Evolve, *L4D*'lerle temelde benziyor ama öte taraftan oldukça farklı da bir oyun. Farklı gezegenlerde geçen bilim kurgu temelli *Evolve*'da yine 4 farklı sınıftan oluşan bir takım var ve bu takımın asıl amacı haritadaki yaratığı bulup yok etmek, ki o yaratığı da başka bir oyuncu yönetiyor. Yani oyun 4 vs 1 vs yapay zekâ şeklinde.

Yaratığı yöneten oyuncu doğadaki vahşi hayvanları yakalıyor, yiyor ve seviye seviye evrimleşiyor. Her seviyede kaya fırlatma, uzun mesafe sıçrama, ateş püskürtebilme gibi yeni yeteneklere kavuşuyor. Yaratığı yöneten oyuncu saldırgan ya da gizliliğe dayalı oynayabiliyor ancak son evrim seviyesinde gizlilik pek mümkün değil çünkü ilk açıklanan yaratık türü "goliath" son seviyede yaklaşık 9 metrelik bir büyüklüğe sahip. Ama bir de şu var: yaratık her evrim geçirirken kendini bir kozaya kapatması gerekiyor ve burada kısa süreliğine son derece savunmasız olacak.

Evolve iyi fikirlere sahip, işini bilen bir stüdyonun elinde şekilleniyor. *L4D 2*'den sonraki co-op FPS fenomeni olma ihtimali hayli yüksek. **-Ömer**

Yapımcı: Turtle Rock
Çıkış Tarihi: 2014'ün 3. çeyreği
Platform: PC, PS4, Xbox One

MGS V: GROUND ZEROES

İntikamın Başlangıcı

Nasıl *Tanker* bölümü *MGS 2* için giriş niteliğindeydiyse *Ground Zeroes* da *MGS 5* için aynı olacak ama *GZ* ayrı bir oyun olarak satılacak. Hem ucuza satıldığını hem de o kadar da küçük çaplı bir oyun olmadığını düşününce para tuzağı gözüyle bakılmaması taraftarıyım.

Peace Walker'ın sonrasında geçen *GZ*'de Snake, Cipher'ın (yani The Patriots'ın) elindeki Paz'ı ve Chico'yu Küba'nın güneyindeki bir askeri üsten kurtarmaya çalışacak (bu cümleyi anlamadıysanız sizi önceki *MGS* oyunlarına alalım ^_^). Oyunun sonunda ortalık bir şekilde karışacak ve Snake 9 yıl sürecek bir komaya girecek. Nasıl olacak, neden olacak, görmek için çok beklememiz gerekmiyor.

GZ'nin oynanış mekanikleri diğer *MGS*'lere göre basitleştirilmiş gibi duruyor. Düşman "tag"leme, ağır çekime girdiğimiz "reflex mode" gibi şeyler eklenmiş. Ama bölümü bunları kullanmadan geçersek de karşılığını alabilecekmişiz. Zorlamak isteyen yine kendini zorlayabilecek yani, sıkıntı yok.Bir de *GZ'nin* ünlü Fox Engine'i ilk kez adam gibi kullanan oyun olması durumu var (*PES 2014* sayılmaz). Hakikaten o kaplamalar, animasyonlar, ışıklandırmalar falan olağanüstü gözüküyor. Bu görsellikle bir *MGS* oynamak acayip keyifli olacaktır. -**Ömer**

Yapımcı: Kojima Productions
Çıkış Tarihi: 20 Mart 2014
Platform: PS4, X-One, PS3, 360







DRAGON AGE: INQUISITION

Dünyayı Kendisinden Kurtarmak

Dragon Age II can sıktıysa da *Dragon Age: Origins* kalitesinde bir RYO oynayabilecek olma ihtimalimiz halen fazlasıyla heyecan verici.

Inquisition'da atılan adımlar hep olumlu yönde. Frostbite motoru etkileyici. Oyunda *DA II*'de pek hoş karşılanmayan diyalog tekerleği kullanılıyor ama seçeneklerin üzerine gelindiğinde ne söyleneceğini tam olarak görebiliyoruz ki bence iyi bir denge yakalanmış o konuda. Ayrıca oyun tam açık dünya olmasa da öncekilerden çok daha özgürüz.

Dünyada belli bir güce sahip Inquisition organizasyonunun lideriyiz ve çeşitli toplumları ortak bir düşmana karşı birleştirmeye çalışıyoruz. Yalnız yapımcılar bu konseptin *Mass Effect 3*'le pek karşılaştırılmaması gerektiğinin altını çiziyor. "Aradaki fark Jedi olmakla Jedi Order'ın başındaki kişi olmak arasındaki fark gibi" diyorlar.

Inquisition'ın lideri olmanın farklı işlevleri de bulunuyor. Örneğin 50 Inquisition üyesini bir colossus heykeli inşa etme görevine gönderebilecek, heykel tamamlandığında onun birliklerimize sağladığı moral bonusundan faydalanabileceğiz.

Ayrıca oyunda insan, elf ve dwarf'un yanı sıra quanari de olabileceğiz. Elbette toplumların ve liderlerin her bir ırka yaklaşımı farklı olacak. Özellikle Thedas'ta dışlanan ırklara mensup biriyle, bir quanari veya elfle oynamanın karşımıza enteresan zorluklar çıkaracağı kesin.

Bunlar dışında yakın geçmişte oyunda *Assassin's Creed*'lerdekine benzer bir bölge ele geçirme ve koruma sistemi olacağı duyuruldu. Çeşitli şartları yerine getirdikten sonra bir kale ele geçirebilecek ve o bölgedeki görevleri açabileceğiz.

2013'te nadasa yatan RYO türü meyvelerini bu yıl veriyor. Kendinizi şimdiden hazırlayın derim. **-Ömer**

Yapımcı: BioWare
Çıkış Tarihi: 2014'ün 3. Çeyreği
Platform: PC, PS, Xbox



THE ORDER 1886

Seviyorum Seni Sefil Londra

Kişiliğimden kaynaklanıyor herhalde, karanlık temalar içinde kendimi daha huzurlu hissediyorum. Bir yok olmuşluk, bir depresyon arıyorum etrafta. Burada parlamaya çalışan bir inci, gözüme daha parlak göründüğündendir belki de. Hayır, *The Order 1886* karamsar oyun piyasasında bir inci falan değil. Ama işlediği dünyadaki tarikat, böyleymiş gibi görünüyor.

Buna ne iyi gider biliyor musunuz? Bu düşünceyi altüst edecek bir kurgu.

Ama o kurgu olmasa da, *The Order 1886*'nın işlediği Londra, benim özlediğim şey. İlk videosunda gözümüze sokulan White Chapel tabelası, pis sokaklar, dilenciler, bir şekilde kalbimi okşuyor benim. Bütün bu kirliliğin içindeyse yılların ağırlığını üstünde taşıyan, normalden uzun yaşayan ve bilgelikle çaresizliği aynı potada eriten tarikat var. Kabuslarımızı süsleyen yaratıklarla yaşanan savaşın seyri Sanayi Devrimi'nin sunduklarıyla insanların tarafına doğru kaydığında da o aradığım ışığı görüyorum sanki. Tabii ışığın ne kadar parlayacağı, yoksa kendi içinde tümüyle karanlık bir şeye dönüşüp dönüşmeyeceği Galahad'ı yönettiğimiz bu TPS'de belli olacak.

Bütün o harika grafikleri, müthiş kumaş kaplamalarını, görsel olarak içinizi okşayacak şeyleri boş verin. Yazının başlarında bahsettiğim White Chapel, şans eseri olacak bir iş değil. Tanıtım videosunu gördüğüm andan beri bu oyuna tutku duymamın yegâne sebebi de Karındeşen Jack zaten. Onu görüp, sır perdesini araladığımda rahatlayacağıma inanıyorum. Sonra elektrikli silahımla diğer düşmanlara dönebilirim. **-Sarp**

Yapımcı: Ready at Dawn
Çıkış Tarihi: 2014 Sonbaharı
Platform: PS4





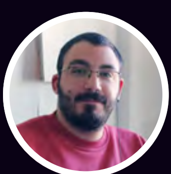
inceleme



Ofiste Biri Var!



MELİS AYÖZTÜRK
Görevi: Pembe Medyacı
Pek cici bir insan olduğundan, medyayla ilgili olsun olmasın ilişkileri herkesle iyi bir arkadaşımız. Her şeyden çok 13'ün uğursuzluğuna takmış olan Melis'imiz hem güzellik yarışması birincisi hem de doğaüstü evrenle ilişkisi olan kaotik nötral bir insan. Tırsıyoruz.



ŞAHAP CİVELEK
Görevi:
İki elinde 10 Numara
Ofisimizin anime çılgınlarından biridir. Onu Oyungezer Online'da 10 Numara Şahap olarak da tanırsınız. PR ile ilgili bütün etkinlikler ondan sorulur. Gece gündüz demeden işleri yetiştirir. Free2Play'de yazıları toparlarken bir yandan da siteye içerik sağlar. Ofisteki en 10 Numara adama bir alkış lütfen :)

Bilen Adam

ZEHİRLİ TOPLULUKLAR

Oyuncular ve oluşturdukları topluluklardaki eleştirelliğin boyutu son yıllarda iyice *"zehirli"* olmaya başladı. Artan sosyal medya etkileşimleri, çıkan her haberin altına yapılan yorumlar, forumlardaki ateşli tartışma başlıkları oyunseverlerin çok zor memnun edilen bir kitle haline geldiğini gösteriyor. Bu eleştirel kültürün, çok zor bir uğraş olan oyun yapımıyla uğraşan insanlar üstünde ne kadar olumsuz etki yaptığını Oyungezer Online'daki şu makale (**http://bit.ly/1eiekLU**) birinci elden anlatıyor. Muhteşem bir oyun olan *Fez*'in yapımcısı Phil Fish'in *"lanet olsun bu sektöre!"* diyerek *Fez 2*'nin yapım aşamasında oyun sektörünü terk etmesinde oyuncuların aşırı eleştirelliğinin payı çok büyüktü.

Sadece bizim sektöre özel bir durum bu. Çünkü hem müşteri (oyuncular) hem de üretici (oyun yapımcıları) internet ve sosyal medyayla aşırı içli dışlılar. Çok da normal bu. Genel kural olarak da bir oyundan memnun olanların sesi hiç çıkmazken, memnun olmayanlar azınlık dahi olsalar o kadar çok bağırıyor ve o kadar çok olumsuzluğu yapımcıların üstüne yığıyorlar ki, bunun altından kalkabilecek bir insanoğlu bulmak çok zor. *Call of Duty*'yi her yıl aynı formülle çıktıkları için eleştirebilirsiniz, ama yapanların haysiyetine dokunacak, onurunu kıracak davranışlarda bulunmak bir hak değildir.

Kabul etmiyor musunuz "zehirli" sıfatını? O zaman giderek normal kabul edilen bu davranış biçimine hemen birkaç örnek vereyim: Bioware'in yazarlarından Jennifer Hepler, *Dragon Age 2*'yi beğenmeyenler tarafından twitter üstünden gönderilen (bundan sonra gelecek ibareler için affınıza sığınıyorum) "obez k***ık", "şişko ****pu", "git intihar et" gibi korkunç mesajlarla karşılaşınca önce Twitter hesabını silmiş, daha sonra da firmadan ayrılmıştı. Bir diğer örnek de bazı oyuncu topluluklarındaki cinsiyet ayrımcılığının göstergesi: 2012'de Capcom'un düzenlediği resmi bir *Street Fighter 4* turnuvasında başarılı bir kadın oyuncu (Miranda Pakozdi), bir erkek oyuncu (Aris Bakhtanians) tarafından turnuva sırasında ve canlı yayında *"Miranda, sütyen* ölçün *nedir?***"**, *"Miranda nasıl kokuyor değil mi arkadaşlar?"* gibi cinsel taciz cümleleriyle saatler boyu rahatsız etmişti, yetmemiş maç sırasında kamerayı kızın göğüs ve kalçalarına zoomlayarak yorumlarına devam etmişti. Ama esas korkunç olan, *SF4* topluluğunun Aris'e destek olması ve "dövüş oyunları topluluklarının raconu budur" tavrı sergilemesiydi.

Tüm oyun toplulukları böyle değil. Ama sayımız arttıkça olumlu davranışlardansa olumsuzlar baskın gelmeye başlıyor. Kendimizi "ama oyunlar iyidir" diye kandırmaya mı çalışıyoruz? Gelişmesi için bu kadar çabaladığımız oyun sektörü acaba gerçekten dünyayı daha iyi bir hale getiriyor mu? Yoksa cinsiyetçilik, ırkçılık, nefret söylemleri, ana avrat küfürler ve aşağılamaları hayatımızda normalleştirerek insanlığa zarar mı veriyor... Bunları yapan biz oyuncular olduğumuza göre, takdiri size bırakıyorum. Ama son olarak şunu söyleyerek bitirmek istiyorum: İyi bir oyuncu olmanın canı cehenneme, önce iyi bir insan olalım!

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Gran Turismo 6	8+	81
Broken Sword 5: The Serpent's Curse	7	68
The Walking Dead: Season Two Ep.1	8	79
FIFA 14 (PS4)	9	87
Knack (PS4)	4	54
LEGO Marvel Super Heroes (PS4)	8+	82
Resogun	8	84
Path of Exile	8+	85
World of Warplanes	8	69
Stick It To The Man	7+	85
Dementium II HD	2	42
Invizimals: The Lost Kingdom	6+	55
Super Mario 3D World	8+	93
WWE 2K14	5+	74
Ratchet & Clank: Into The Nexus	7	76
Paper Sorcerer	7	-
Angry Birds Star Wars	2	59
Saint Seiya Brave Soldiers	4	55
Pac-Man And The Ghostly Adventures	5	-
Speedball 2 HD	4	54
Gomo	5	49
Farming Simulator 2013	7	65

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.

İNCELEMELERDE BU AY



Yeni Puanlama Sistemi

İncelemelerimizde artık oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaat kullanma hakkı bulunuyor.

10 Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.

9 Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.

8 Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.

7 İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.

6 Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.

5 Ortalama bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.

4 Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.

3 Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.

2 Berbat bir oyun.

1 Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.

"Very" Tabanı

Bu Oyun Kaça Birader?

Bir oyunun ne kadara mal olduğunu biliyor musunuz? Kotaku sitesinin yaptığı araştırmadan derlediğimiz bu veriler ilginç sonuçlar ortaya koyuyor: Mesela, çoğu oyun için zaman geliştirme maliyetinin iki katı reklam harcaması yapılıyor. Veya lisansa paranın %80'ini gömüp, geliştirmeyi unutanlar... En korkunç reklam/geliştirme oranı ise Call of Duty serisinde gözüküyor. Buyurun, son 30 yılın mali tablosuna birlikte bakalım.

YIL	OYUN	BÜTÇE TÜRÜ	TUTAR
1982	E.T.	Sadece Lisans	23 milyon $
1992	Ultima 7	Geliştirme	1 milyon $
1994	Mortal Kombat 2	Reklam	10 milyon $
1995	Full Throttle	Tüm Bütçe	1,5 milyon $
1996	Wing Commander 4	Film Sahneleri	8,5 milyon $ *
1998	Grim Fandango	Tüm Bütçe	3 milyon $
1999	System Shock 2	Tüm Bütçe	1,7 milyon $
2001	Black & White	Geliştirme	5,7 milyon $
2002	LOTR The Two Towers	Tüm Bütçe	20 milyon $
2003	Enter The Matrix	Tüm Bütçe	67 milyon $**
2004	Driv3r	Tüm Bütçe	34 milyon $***
2004	Half-Life 2	Tüm Bütçe	20 milyon $
2004	Halo 2	Geliştirme	20 milyon $
2005	Call of Duty 2	Geliştirme	14,5 milyon $
2005	Guitar Hero	Geliştirme	1,7 milyon $
2006	Gears of War	Geliştirme	10 milyon $
2007	Bioshock	Geliştirme	15 milyon $

YIL	OYUN	BÜTÇE TÜRÜ	TUTAR
2007	Crysis	Geliştirme	15 milyon Euro
2008	Braid	Geliştirme	0,2 milyon $
2008	Left 4 Dead	Reklam	11 milyon $
2008	The Witcher	Tüm Bütçe	8 milyon $
2009	CoD: Modern Warf. 2	Tüm Bütçe	200 milyon $ ****
2010	Heavy Rain	Tüm Bütçe	40 milyon $
2011	Allods Online	Tüm Bütçe	11 milyon $
2011	Homefront	Geliştirme	50 milyon $
2011	Star Wars: The Old Rep.	Geliştirme	200 milyon $
2011	The Witcher 2	Tüm Bütçe	12,5 milyon $
2012	The Secret World	Tüm Bütçe	50 milyon $
2012	Papo & Yo	Tüm Bütçe	1,5 milyon $
2012	Borderlands 2	Tüm Bütçe	32,5 milyon $
2013	Beyond Two Souls	Geliştirme	27 milyon $
2013	Disney Infinity	Geliştirme	100 milyon $
2014	Destiny	Geliştirme	140 milyon $
2014	Watch Dogs	Geliştirme	68 milyon $

* Wing Commander 4'ün tüm geliştirme bütçesi ise 10 milyon dolar.
** Atari, The Matrix'in oyun lisansına tam 47 milyon dolar ödemiş.
*** Driv3r'ın geliştirme ve reklam bütçesi tam yarı yarıyaydı: Her ikisi de 17 milyon dolardı.
**** Modern Warfare 2'nin geliştirme maliyeti sadece 45 milyon dolardı.



ps3 pc 360

YETMEZ AMA NEYSE... -ALİ SEZGİN

ASSASSIN'S CREED: LIBERATION HD

AVELİNE, FARKLI ZORLUKLARLA BAŞA ÇIKABİLMEK İÇİN KENDİNE ÜÇ FARKLI KİMLİK GELİŞTİRMİŞ



Son dönemde sektörde "*Call of Duty etkisi*" olarak isimlendirdiğim bir veba var ne yazık ki. Yapımcılar özgün mekanikleri olan, kendini kanıtlamış bir oyun yaptıkları anda, aynı binanın üst katlarındaki kodoman amcalar bu yeni fikri mümkün olduğunca çok ve hızlı bir şekilde sağmaya çalışıyor. *Black Flag*'i hariç tutmak gerekirse, son dönemde çıkardığı birbirine fazla benzeyen oyunlar yüzünden *Assassin's Creed* serisi de bu yaklaşımın kurbanı olmuş ve biraz topallamaya başlamıştı. *Black Flag*'in pek çok yönden çok olumlu ve serinin geleceği açısından önemli bir adım olduğunu düşünüyorum. Serinin sıkıcılaşmaya başlayan havasını, daha önce denenen ama tam kotarılamayan mekanikler ve eşsiz keşif duygusuyla birleştirmek akıllıca bir tercih oldu. İşin o "yaşanan tarih" yönü artık eskisi kadar önemli değildi ama ucu bucağı gözükmeyen denizlerde yol alabilmek bile oyunculara taze bir başlangıç hissi ve yaşanmamış bir deneyim sunuyordu.

Bu yüzden seri olarak yapılan oyunların her zaman bir adım ileriye gitmesi gerekiyor. *Call of Duty*'nin de sorunu bu oldu, oyunun geçtiği zaman ve mekanlar değişse de oynanış mekanikleri hep aynı kaldı. Activision belki yanlış bir adım atmak istemedi, belki de satış baskısı o kadar büyüktü ki *yenilik* sözcüğü onlar için olumlu bir gelişmeyi değil, alamayacakları kadar büyük bir riski ifade ediyordu. *Assassin's Creed Liberation* ortaya ilk çıktığında el konsolu PlayStation Vita için hazırlanmış bir yan oyundu. Ve en son *AC3*'ü oynamış, beklentisi düşük, saf oyuncular olarak oyunu gayet tatminkâr bulmuştuk. Şimdi baktığımızdaysa işler çok farklı. Seriyi yenileyen, hayat özünü veren yepyeni *Black Flag*'in ardından, hiç de iyi anılmayan *Assassin's Creed 3*'ün elementlerini kullanan bir yapım, Xbox 360 ve PS3 oyuncularının karşısına çıkıyor. Ubisoft hakkında iyisiyle kötüsüyle çok şey söylenebilir ama bu tabloya baktıktan sonra hiçbirimiz risk almayı sevmediklerini söyleyemez sanıyorum.

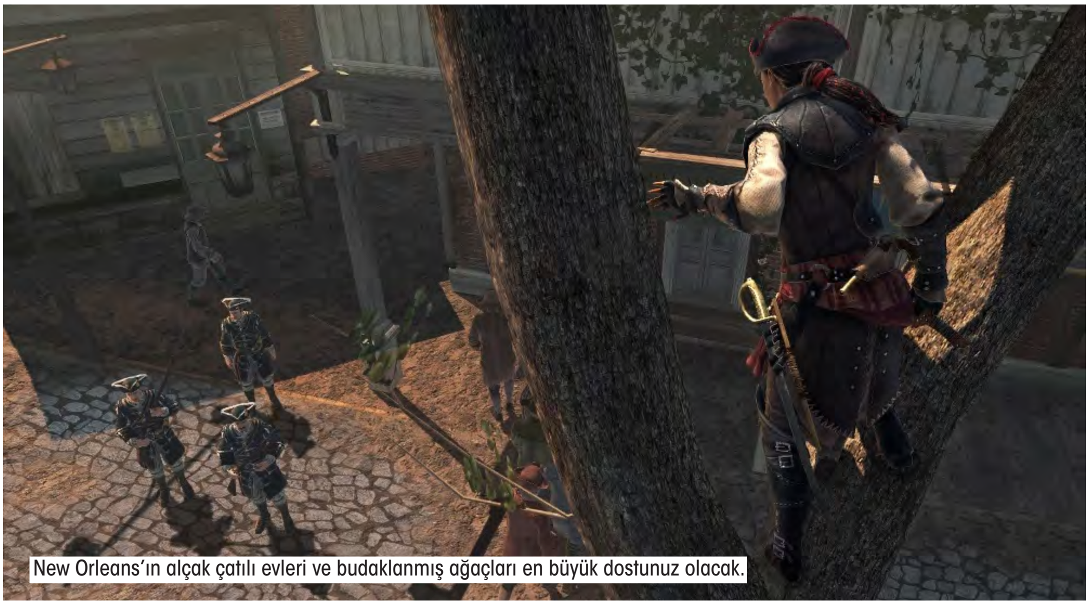
Assassin's Creed Liberation ev konsolları düşünülerek yapılmış bir oyun değil. Bunu iyice derinlere dalmadan söylemek istiyorum çünkü bu oyunu başka türlü yargılmanın sonucu çok acı olur. *Liberation* 18. yüzyılda New Orleans'ta köle ticareti çirkinliğinin toprağa bile işlediği bir dönemde geçiyor. Yani her AC oyununda olduğu gibi, hikâyedeki her şeyi detayıyla anlamak istiyorsanız biraz tarih çalışmanız gerekebilir. Zira Fransız-Hint savaşı, İspanyol işgali gibi tarihsel vakaları da bolca duyacaksınız. Kahramanımız Aveline de Grandpré her oyunda olduğu gibi bir suikastçı ama diğer *AC*'lerdekinden farklı olarak kendisi bir kadın. Hem de o dönemde hor görülen melez ırktan bir kadın. Ezio veya Altair ile oynarken hayatın zor olduğunu düşünüyorsanız, bir de Aveline'in yaşadıklarını görün. Eminim bakış açınız değişecek.

Uğruna ölünecek katil

Oynanış açısından diğer *Assassin's Creed*'lerdekinden çok farklı bir durum yok. Aynı kurgu, aynı suikast sistemi ve aynı dünya burada da mevcut. *Assassin's Creed* evreninde her karakterin kendine ait bir tarzı, ve olaylarla baş etme yöntemi vardı. İşler burada da çok farklı sayılmaz. Aveline, farklı zorluklarla başa çıkabilmek için kendine üç farklı kimlik geliştirmiş. Sorunlarını tatlı dili ve cazibesiyle halleden Leydi, gözden ve gönülden kaçabilme yeteneğine sahip Köle ve elbette ki gerçekleri bıçak keskinliğiyle ortaya çıkaran



Aveline'in leydi ve köle kimlikleri sizi yanıltmasın, kendisi son derece tehlikeli bir katil.



New Orleans'ın alçak çatılı evleri ve budaklanmış ağaçları en büyük dostunuz olacak.

Katil karakterleri, yeri geldikçe ortaya çıkıp gereken görevleri yerine getirebiliyorlar.

Assassin's Creed evreninde *Liberation* bir Abstergo oyunu ve özünde dünyaya yavaş yavaş yayılmaya başlayan Templar ile ilgili kötü algıyı değiştirmeyi amaçlıyor. New Orleans'ta her şey göründüğü gibi değil zaten ama bir de bunun üstüne oyunun kendisinde de bir bilgi kirliliği durumu var yani. Bu durumda Citizen E'ler devreye giriyor. Saklanmak istenen, daha doğrusu gerçeğin öbür yüzünde kalan diğer gerçeği görmenizi sağlamak için bu karakterlerin işlerini bitirmeniz gerekiyor.

Metal detektörlerin suikast sektörüne etkisi

Oyunda modeller ve dokular başta olmak üzere pek çok element, konsol çıkışı için gözden geçirilmiş. Sorun şu ki, bu iyi niyetli çaba *Liberation*'ın Vita için tasarlanan bir oyun olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Yani efektler ve modeller değişse de kaynakları idareli kullanmaya çalışan bir oyun var karşımızda. Bir ekranda kaç bina bulunabileceğini hâlâ Vita standartları belirliyor, önemli sahnelerde bile ekranı doldurmak yerine kameranın açısını bozmayı tercih ediyor yapımcı. Elbette bunlar oyun bir platformdan diğerine taşınırken kolay kolay değiştirilemeyecek şeyler. O yüzden de oldukları gibi kalmışlar. Bunun için yapımcıları suçlamak doğru değil beki ama ev konsolu için zayıf bir oyun olduğundan şikayet eden oyunculara da katılmamak elde değil.

Liberation'ın oynanışı pek çok yönden *AC3*'ü andırıyor. Ağaçlara tırmanma, silah mekanikleri ve ekstra detaylar, seriden aşina olduğumuz kavramlar. Artık sıkıcılaşmaya başlayan savaş mekanikleri de topun tüfeğin işin içine girmesiyle biraz daha heyecanlı hale gelmişti. Bu durum aklımızı başımızdan alır mı derseniz; pek sanmıyorum. Yine de dövüşler, oyuncuların zorluğundan değil de sıkıcılığı yüzünden kaçındıkları bir element olmaktan çıkmış artık en azından. Bir de şu "farklı kimlikler" meselesine gelirsek... Aveline bu kimlikleri ortama karışmak için rahatlıkla kullanabiliyor. Kölelerle dolu bir mekanda, iş yapan bir köle gibi gözükmek gerektiğinde çalışarak ortama karışmak gibi seçenekler oldukça hoş olmuş. Leydi kimliği de tahmin edebileceğiniz üzere çevredeki askerlerin fazlasıyla ilgisini çekebiliyor.

Ubisoft *Liberation*'ın tam bir deneyim olması için şartları epey zorlamış ama *AC3*'ü bile burun kıvırarak oynamış olan biz müşkülpesentler, tabii ki bunun bir ara oyun olduğu hissinden kurtulamıyoruz. Hikâye ve senaryo, serinin gelişimine pek etki etmiyor, oyunun görsel dili ve yapabildikleri de ev konsollarına uymuyor ne yazık ki. 6-7 saati bulabilen oynanış süresi iyi ama PS Vita üzerinden kısa seanslarla oynanması düşünüldüğü için görev ve senaryo tasarımlarında kurgu ve olayların çok uzun tutulmadığını görebiliyorsunuz. Olaylar çok hızlı gelişiyor, geçişler yeterince uzun soluklar vermeden sunuluyor ve artık sonlara doğru bu tempodan bunalmaya başlıyorsunuz. Aveline'in kendisi bile durumdan mustarip. Oyun kurgusal olarak çok kopuk kopuk ilerlediği ve biraz da *AC 3*'ü desteklemek için varolduğu için karakterin gelişimi veya en azından umursayacağımız bir tipe bürünmesi ne yazık ki pek mümkün olmamış.

Ucuz fiyatıyla *Assassins Creed Liberation HD* pek çok oyuncunun ilgisini çekecek olsa da bu oyunu ev konsollarında oynamak çölde kayak yapmaya benziyor. Yeterince yüksek bir tepe ve iki geniş kayak bulursanız, gayet de "yaptım, oldu" diyebilirsiniz ama bu illa ki yaşamanız gereken bir deneyim olduğu anlamına gelmiyor. Bu örnek sayesinde Vita'da oyun oynamanın karlı bir dağın yamacında kayak yapmaya benzediğini de öğrenmiş olduk hep birlikte. Peki. İyi günler.



Aveline, silahlar kadar tatlı dilin de pek çok kapıyı açabileceğini iyi biliyor.

HİÇBİR ŞEY MÜMKÜN?!?

AC'nin en büyük sorunu ana karakterin kim olduğu veya olayların nerede geçtiği değil, hâlâ oyuncuya saklanmak için bir neden veremiyor oluşu. Benim söz hakkım olsaydı, en azından oyunun başlarında gizliliğin biraz daha önem taşımasını isterdim. "Yakalanırsan görev iptal olur" gibi sıkıcı kurallardan bahsetmiyorum. En azından başlarda suikastler zorlayıcı olsa, kovalamaca sahneleri onlarca koruma tarafından ter akıtana kadar kovalandığımız, canımızı zor kurtardığımız bölümler olsa fena mı olurdu?



+

- Kimlik modu hoş bir yenilik olmuş
- Bildiğimiz Assassin's Creed

−

- Kurgu ve senaryo havada kalıyor
- Uzun süreli oynayınca sıkıyor
- Görsel olarak rahatsız edici noktaları var

5+

SON KARAR
Assassin's Creed'e doyamıyorum, sokakta insanlara suikast planları yapıyorum diyorsanız belki düşünebilirsiniz. Aksi halde başka oyunlara alalım sizi.

Tür: Platform **Yapım:** Ubisoft Sofia **Dağıtım:** Ubisoft **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 20$ (PSN) 50TL (PC - Playstore)
Yaş Sınırı: 16 **Dahası İçin:** assassinscreed.ubi.com/en-gb/home/



YANLIŞ ŞUT TERCİHİ -NOYAN AKATLI

NBA LIVE 14

Pollyanna NBA'de

Oynanış ve atmosfer gerçekten kötü ama "Big Moments" modunda, her gün değişen kısa görevleri (son saniye üçlükleri, blokları, top kapmalar, vd.) bir deneyebilirsiniz belki, bir ihtimal. Kart biriktirip takım kurduğunuz Ultimate Team de hoşunuza gidebilir. İlk kez denediğim PS4 oyun kolunun ele oturuşunu, rahatlığını, terletmemesini ve analog çubuklarını beğendim. Start'ın yerine gelen Options tuşu ise hafif çıkıntılı olmalıymış, bu haliyle biraz kullanışsız. *(Oyuna saatlerce sabretmiş ama Noyan'ın kafa burada gitmiş artık –Serp.).*

+

- Ana menü düzenli
- Grafikler dudak uçuklatmasa da güzel
- Seyirciler çeşitli tipte ve nispeten gerçekçi hareket ediyorlar

–

- Teknik hatalar sinirden güldürüyor
- Animasyonlar ve maç atmosferi çok zayıf
- Hep aynı hareketler, aynı basketler. Bu nesilde bu olmamalıydı!

5

SON KARAR
NBA 2K14 varken, bu oyun eski günlerin hatrına en fazla 1 hafta çekilebilir.

Köklü, epey de başarılı bir geçmişi var. 90'ların başında fırtına gibi esmiş, daha sonra çeşitli nedenler yüzünden hızı kesilmiş, bir süre ortalıklardan kaybolmuş, 2000'lerin ilk yarısında tekrardan şöyle bir parlar gibi olmuş, ardından yine sahayı terk etmişti. Bu sezonun ortalarında geri döndü, oysa son üç – dört senedir kendisinden çok daha iyi organize olmuş, daha akıllıca oynayan, daha güçlü, zinde, dinamik rakipler meydanı ele geçirmişti.

Ne olacak bu Efes'in hali...

İsmine "Anadolu"yu katan Efes takımından söz ediyordum. Aaa, siz 90'lı yılların efsanevi yıldızı Michael Jordan'dan mı bahsediyorum sanıyordunuz? İyi de, "majesteleri" bu sezon dönmedi ki basketbola? Peki konumuza dönersek; şu oyunun kapağından bakan genç oyuncu da kim? NBA'in yanındaki LIVE'ı hatırlıyorum ama ta disketlere oyun yükleyip tıkır tıkır sesler eşliğinde "James Worthy gibi atıyor aynı, Lakers güçlü olmuş" günlerimizden, *NBA LIVE* 95'ti sanki o oyun...

Kimsenin kafasını daha fazla karıştırmadan, OGZ ofisinde PS4 oyun koluna ilk defa dokunma heyecanıyla, pek de bir şey beklememeye çalışarak *NBA LIVE 14*'ün ana menüsüne giriyorum. Ve oyunun *NBA 2K14*'e üstün gelen tek özelliğiyle karşılaşıyorum; *FIFA 14*'te, ben dahil birçok oyunseverin geçer not verdiği işlevsel, ferah ana menü aynen *NBA LIVE*'a aktarılmış.

Son çeyrekte takımı kırk sayı geriye düşmüş coach çaresizliği içindeyim şu an... Zira iyi ve güzel şeylerden söz etmek istiyorum, ana menü dışında olumlu bir özellik bulamıyorum. En iyisi ofiste süre boyunca, ne oynadığımı merak edip bakan arkadaşların yorumlarını alıntılayayım: Ömer: - *Abi bu ne, oyun kasıyor yahu, fps düşük...* İkinci maçın ortaları ve sonrası, Ozan: - *Grafikler güzelmiş yalnız.* Sarp: - *Grafikler iyiymiş.* "*Ama*" ile başlayıp içinde "*oynanış*" geçen hüzün yüklü kısa cümlelerle karşılık veriyorum grafikleri beğenenlere. Yeni nesil konsol, yeni donanım ve teknoloji; grafikleri de beğenelim bir zahmet artık yahu. Bir – iki saat içinde, unutmak istediğim o eski ve sıkıcı deneyimlerimi hatırlamaya başlıyorum. En son *FIFA 2004* ve *NBA LIVE 07*'de olmuştu bunlar bana; modlar, maçlar, takım ve oyuncular, sahalar değişiyor ama sürekli aynı hareket, aynı animasyon, aynı sayı; topun direğe çarptığı, çeberden sektiği, komşunun camını kırdığı noktalar bile aynı ya!

Derin bir nefes alıyor, editörlerimiz Pozan ve Ömer'le bu ayki dergi içeriği hakkında konuşuyorum. Kendi basketbolcumuzu yaratıp geliştirmeye çalıştığımız Rising Star isimli kariyer modunun zayıflığı, donukluğu nedeniyle *NBA Live*'a olan ilgimi iyice kaybetmişim. O yüzden yeni sayı muhabbetini uzattıkça uzatasım var ama bir şans daha veriyorum oyuna; bu kez tribündeki seyirciler karton değil, tipleri çeşitli ve gerçekçi diye kendimi avutuyorum. Hani bir üçüncü şans versem; "*Takımlar gerçek, LeBron James'i doğru yazmışlar, menüde müzik de çalıyor, ne güzel...*" falan demeye başlayacağım! Bu arada pota altından top çıkaracak oyuncum rakip oyuncuya takılı kalıyor, maçı tekrar başlatma seçeneği yok, "Options" tuşu faydasız. Toplantı masasındaki Ozan'a sahneyi gösteriyorum, karşılıklı gülüyoruz. Sanki Lakers maçına değil de Kemal Sunal ve Halit Akçatepe'nin birbirine dolandığı o Şabanoğlu Şaban sahnesine bakıyoruz. Nihayet, sahasına bir türlü dönemeyen rakibi cebren iterek, pota arkası çizgisine geçebiliyorum. Bu gülünç hata bir saat içinde beş altı kere daha görülüyor.

Arkadaşlar; *NBA 2K14* varken bu oyunu eski ya da yeni nesil konsolda tercih etmek, pota altında bomboş bekleyen pivota pas atmak yerine iki savunmacının üzerinden, sekiz metre mesafeden umutsuzca topu savurmak kadar yanlış olur. Samimi söylüyorum ve üzgünüm; 5GB'lık yama transfer etse bile pek bir şey olmaz *NBA LIVE 14*'ten, yazık...



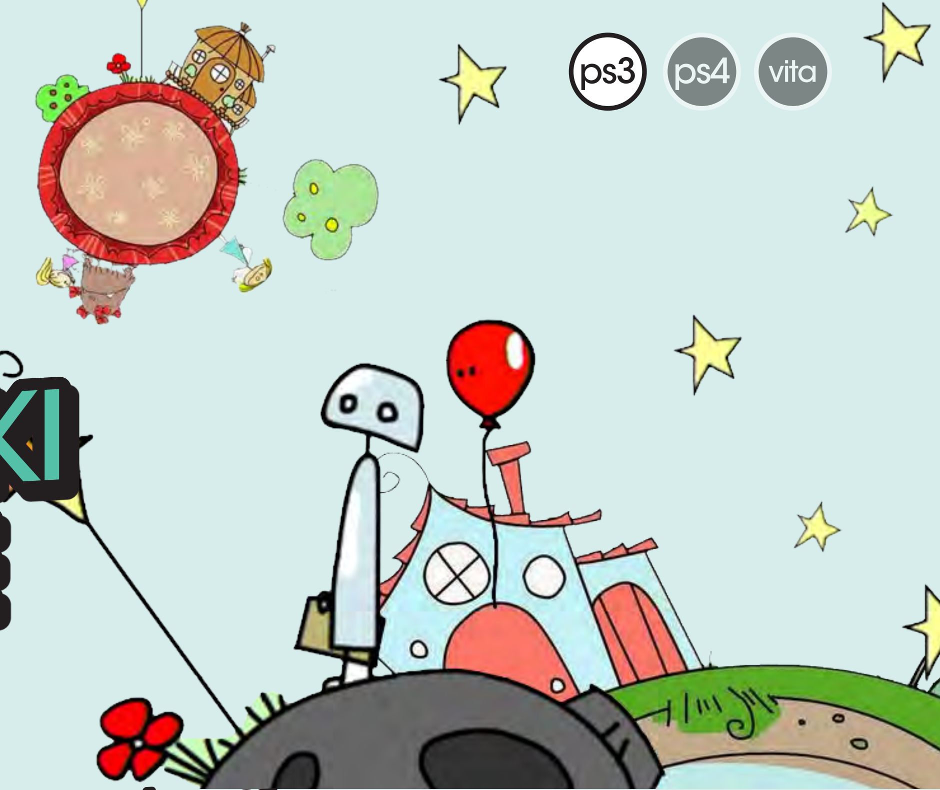
Houston Rockets'ın maskotu ne kadar şirin değil mi...



Farklı saha – maç – oyuncu ancak çemberde hep aynı noktaya çarpan serbest atışlar.

Tür: Spor **Yapım:** EA Tiburon **Dağıtım:** EA / Aral
Kutulu Fiyatı: 189 TL **Yaş Sınırı:** 3+
Dahası İçin: www.easports.com/nba-live/nba-live14/ps4





ps3 ps4 vita

DOKI DOKI UNIVERSE

ELEKTRİKLİ SÜPÜRGENİZE İYİ DAVRANIN

-BERKAN CESUR

Bir oyun hakkındaki yargılarımız genelde başından sonuna bizi şaşırtmayan bir düzlükte kalır. Beklentilerimizin üstünde çıkan oyunların "beklentimizin üstünde çıkacağını" zaten bir yerlerden duyduğumuz için hazırlıklıyızdır. Şaşırmaya şartlandığımız bir çeşit Şaşırşepşın vakası yani. Fakat hâlâ gözden kaçmayı başarabilen renkli yapımlar da çıkıyor ve bunlar sayesinde ağız tadıyla şaşırıyoruz. *Doki Doki Universe* de bu oyunlardan biri. Sayesinde öyle bir şapşala döndüm ki bu metne oyunun başlarında edindiğim izlenimle bir girizgah hazırladım, ortalarında değiştirmeyi düşündüm, sonralara doğru da her şeyi silip baştan yazmak zorunda kaldım.



Doki Dokiii anladık...

Önce *Doki Doki Universe*'de üstlendiğimiz rolü ve bu garip duruşlu oyundaki amacımızı anlatalım ki belirsizliğin kara bulutları dağılsın. QT3 adlı duygu yumağı bir robotu kontrol ettiğimiz oyunda her şey sahibimiz olan aile tarafından terk edilmemizle başlıyor. Yıllarca ailemizin geri gelmesini beklesek de bir süre sonra tekrardan programlanmak için boşluğa bırakıldığımızı anlıyor ve serüvenimize başlıyoruz. Öğreniyoruz ki firma bizim robot modelini yok etme peşinde. Reset yememek için ihtiyacımız olan tek şeyse "insanlık" olgusu. Azıcık ucundan insanlık olgusuna yanaşırsak bizi rahat bırakacaklar anlayacağınız. O bıcır bıcır grafiklerin ardında, bir uzaylıdan beklenmeyecek kadar güzel ve anlamlı bir ses karşılıyor tam da bu esnada bizi; "*İnsanlığın insan olmakla alakası yok. İnsanlık, insan gibi davranmakla alakalı.*" Bu sözü okur okumaz resmen bir uzaylının karşısında diz çöküp tövbe ettim, biz sizi filmlerde çok yanlış lanse etmişiz be yeşil abi.

Tür: Bulmaca, Platform **Yapım:** HumaNature Studios
Dijital İndirme: 15$ (PSN) **Yaş Sınırı:** Yok

SANKİ, BENCE, GERÇEKTE...

HAYATTAN DOKI DOKI MANZARALARI

Tost makinesi iyi biri ama çabuk kızıyor. Bir de ilgilenmeyince kokuyor. Ne biçim huylu anlamadım.

Çamaşır makinesinin kafası biraz karışık. Geceleri yürüyor gibi hissediyorum, kurutma modundayken pek çekilmiyor.

Elektrikli süpürgenin sıcak üfleyen deliklerine kafamı dayamayı seviyorum. Ama o bundan rahatsızmış, fısıldarken duydum.

Tansiyon aletinin kolumu sıkış tarzında babacan bir tavır var, iyi biri gibi.

Tıraş makinesi evlat olsa sevilmez.

\+

- Stil sahibi ve iç açıcı grafikler
- Çocuk oyunu duruşuna rağmen sahip olduğu fazla derinlik

−

- Oyun "oynama mekanikleri"nin kısıtlı kalması

7+

SON KARAR

Empati duygusunun oyunu mu olmuş? Olmuş.

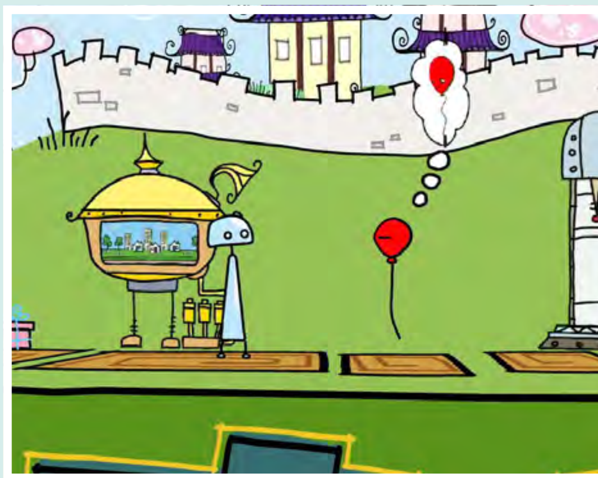
Serüvenimize başladığımız noktadan itibaren bu tuhaf amaca hizmet etmek için gezegenler arasında dolaşarak "şeyler" ile alternatif hayatlara girişiyoruz. Bunu biraz açmam lazım ama ne kadar çok örnek verirsem o kadar afallayacağınızı düşündüğüm için tadında bırakmaya ve asıl heyecanı oyun deneyiminize saklamaya dikkat edeceğim. Misal; bazen bir mısır tanesi ile iyi geçinmeniz gerekiyor, bazense sevgilisinden yeni ayrılmış bir köpeği sakinleştirmeniz. Ayık kafanın ürünü olmadığı çok belli olan bu yaratıcı bulmacalar şahane ve zeka dolu esprilerle de bezenmiş. İlk başta çocuk oyunu imajı veren grafiklerin üzerini bir anda anlamlı ve düşündürücü aforizmalar kaplıyor. Yapımcılar önce sağ gösteriyor, sonra bir de sol gösteriyor ve sonra çelme takarak tamamlıyor komboyu. En son bu tadı *Wall-E* izlerken aldığımı hatırlıyorum.

İyilik oyunu yapmak, ama nasıl yapmak?

Görev bolluğu da düşünüldüğünde, *Doki Doki Universe* sizi uzun süre rahat bırakmayacak bir oyun, bir paralel evren simülasyonu. Gelgelelim kaçınılmaz şekilde kendini tekrara bağlıyor çünkü fikir harika olsa da oyuncuya alternatif deneyimler üretecek esnekliğe sahip değil. En azından ben "bu fikir daha farklı nasıl kullanılabilir" diye bir düşündüm, işin içinden çıkamadım.

Çok havada kalan bir anlatım oldu, farkındayım ama emin olun oyunun kendisi de böyle; yoksa düzgün, tane tane anlatmaz mıyım? Hiç!

Ufak bir not; Doctor Therapist'in hayat ve kişiliğiniz hakkındaki tespitlerini sadece bir robot olarak değil, insan olarak da ele alın. Kısacası, adam olun ulen.





SIRA SENDE EJDER KARDEŞ -Berkan Cesur

BLACKGUARDS

"Sıra Tabanlı Oyunda Akıcılık Arayan Adamla Huzura Doğru" programına tekrardan hoşgeldiniiiz. Bu ayki konuğumuz, kalitesi ile BU NASIL BAĞIMSIZ dedirten, çıkardığı her oyun ile ÖF NE BİÇİM SANAT diye inleten, şahane hikâyeleri ile bizleri sarmaladığı tonlarca macera oyunundan tanıyacağınız Daedalic'in yeni oyunu *Blackguards*! *Fallen Enchantress*'tan beri şöyle saran strateji-RYO'ya hasret kalmıştık ki Daedalic imdadımıza yetişti. Son incelediğim Daedalic oyunu olan *Memoria*'yı da ne biçim övdüğüm düşünülünce (nasıl övmeyeyim), firmadan dolgun bir ödenek aldığım sanılabilir... Bu tür söylentilere kanmamanızı önerip düşünce balonumun içerisinde "ah nerede!" diyor konuya geri dönüyorum efenim.

Blackguards'ın derinlerine inmeden önce oyunun durduğu yerin Daedalic için bile yeni bir seviye olduğunu söylemeliyim. Halihazırda kalitesiyle övdüğünüz bir firmanın "daha bile iyi" bir oyunuyla karşılaşınca insan heyecanlanıyor tabii. İşlerin *Blackguards*'ta neden "farklı" olduğuna gelirsek; *Blackguards* sıra tabanlı bir strateji oyunu. Yani macera türüyle öne çıkan yapımcıları için baştan aşağı yeni bir alan. Bu önceleri beni korkutsa da Steam'in erken erişim uygulamasında gördük ki firma ne yaptığını biliyor. Ama ne yalan söyleyeyim, işin uzmanı çıkmalarını da beklemiyorduk. Firma hem türde örnek kabul edilebilecek bir işe imza atmış, hem de macera oyunlarında başardığı hikâye anlatım şahaneliğini strateji türüne taşıyabilmiş. Sonuç *Blackguards* olmuş, hem de ne güzel olmuş!

Sıra tabanlı oyunlarda petek dokuyu icat eden ilk Japonu alnından öpmek lazım. Tıpkı az önce örneğini verdiğim *Fallen Enchantress*'ta olduğu gibi *Blackguards* da hareket mekanizmasında petek petek kutuları tercih ediyor. Gelişmiş yetenek ağaçları ve stat dağılımlarının oyun içindeki birçok öğeye etki etmesinden ötürü *Blackguards*'ın RYO anlamında derin ve doğru bir yol izlemiş olduğunu söyleyebilirim. Yeteneklerin çeşitliliği yüksek olunca, *Blackguards*'ın en temel oyun mekaniği de durup düşünmek oluyor. Tıpkı çoğu sıra tabanlı oyunda olduğu gibi *Blackguards*'da da tek bir sıra, bir hareket bir de aksiyonu ifade ediyor. Ama bu donuk mekaniğe Daedalic'in eşsiz hikâye anlatımı öyle güzel yedirilmiş ki, *Neverwinter* oyunlarındaki gibi Mehter Takımı kıvamında dur-kalklar yaşamıyor, aksine, gariptir (Serpil şimdi kızacak) sıra tabanlı bir oyunda ummayacağınız türden bir akıcılık yakalıyorsunuz.



BÜYÜLEYİCİ EL

Blackguards'ın Steam'deki oyun açıklaması Türkçe yazılmış. Maddelerden biri de şöyle: "Büyüleyici elle çizilen manzaraların keyfini çıkarın. Grubunuzdakilerin ağzı burnu kırılırken bile bu manzara gerçekten güzel." Peki :/

Bir değil, üç değil, beş de değil, tam 40 saat!

Blackguards, 35-40 saat arasında fantastik bir strateji deneyimi sunuyor. Her saati neredeyse 1 dolardan düşünürsek, oyunun 36 dolarlık fiyatı o kadar da korkunç gelmiyor kulağa (tabii siz bu yazıyı okurken kur ne alemde olacak bilemiyorum). Diğer taraftan muadillerine bakınca oyunun cep yaktığı bir gerçek. Buraya ayrıca oyunun baştan aşağı yeni bir evrende değil de kimilerinize tanıdık gelecek olan "The Dark Eye" FRP diyarında geçtiğini de bir not olarak ekleyeyim. (Sarp buraya koş, FRP dedim!) (*Yettim! Aynı dünyada geçen Demonicon vardı, pek tutmadı ama. - Sarp*)

Dövüşçü, büyücü ve avcı olmak arasında seçiminizi şimdiden yapın. *Blackguards,* türünün kurallarını bozarak bir grubun değil sizin üzerinize odaklanacak ve size harika bir hikaye anlatacak. Farenizin sol kliğine geçmiş olsun diyor, sizi bir güzel *Blackguards*'a teşvik ediyorum.



+

- Firma macera türünde yakaladığı hikâye anlatım başarısını şahane bir şekilde strateji türüne aktarabilmiş
- Guild Wars 2 tarzı sanatsal grafikler
- 40 saati aşan oynanış süresi

−

- Oyunun 10 saatten sonra rutinleşen mekanikleri

7+

SON KARAR
Hem uzun, hem güzel, hem farklı, hem de yeni.

- **Tür:** RYO, Strateji
- **Yapım:** Daedalic Entertainment
- **Yayın:** Daedalic Entertainment
- **Dijital İndirme:** 36$ (Steam)
- **Yaş Sınırı:** 16+



ps4 pc ps3 360 vita

ÇUBUKLARLA TOPA VURMANIN MARSLILARA ETKİSİ -Ömer Akdağ

THE PINBALL ARCADE

Yan tarafta *Baldur's Gate*'ler, *Final Fantasy*'ler beni çağırırken, ben de onları oynamak için yanıp tutuşurken, gidip inceleme yazmak için pinball oynamam gerekeceğini duyunca dünyalar başıma yıkıldı. Nihayetinde çubuklar var, top var, vuruyorsun gidiyor felan, değil mi? Yanılmışım. Ne zaman boş vaktim olsa kendimi ofisin PS4'ünü keserken buldum (gözlerim keskindir). Sonra bir baktım etrafıma, herkes *Pinball Arcade* oynamak için fırsat kolluyor. Çok fena bağımlılık yapıyor meret.

The Pinball Arcade piyasadaki en gelişmiş pinball simülasyonu. Çok ciddi bir gerçekçilik hissi var oyunda. Gerçek pinball makineleriyle hiçbir zaman çok içli dışlı olmadım ama internetten izlediğim videolarda gördüğüm top fizikleriyle oyundaki aynen tutuyor.

Bu önemli nokta bir yana, oyunda şu an için 22 masa bulunuyor ve hepsi de gerçek pinball masalarının bire bir oyuna aktarılmış halleri. Hayal ürünü masalar ya da gerçeklerinden farklılaşanlar kesinlikle yok. Hatta her masayı açtığınızda o masanın kim tarafından, kaç adet üretildiği, pinball tarihi için neden önemli olduğu gibi muhtemelen asla merak etmediğiniz ama öğrenmekten hoşlanabileceğiniz bilgilerle bile karşılaşıyorsunuz.

Masaları masaya yatıralım

22 masa dedik. Bunlar arasında '73 yapımı, bilardo temalı, zorlu **Big Shot**'tan 2004 yapımı, yeni başlayan oyuncuların dostu **Ripley's Believe It or Not**'a kadar dünyanın en popüler masalarından birçoğu mevcut. Tabii pinball dediğimiz şey çok modern bir eğlence biçimi sayılmaz. Doğal olarak masaların çoğu eski tarihlerden kalma. Temiz bir oyun sunan **Harley-Davidson** ve bol atraksiyonlu **Star Trek: The Next Generation** en sevdiklerimden oldu. Ama ofisin tartışmasız favorisi **Attack from Mars**. Ozan'la kendi çapımızda sert bir mücadeleye giriştik. Tabii skorlarımızı dünya liderlik tablolarıyla kıyaslayınca gayet komik kalıyor ama moralimiz bozulmasın diye fazla açmıyoruz o ekranı (hayır, skorlarımızı buradan paylaşıp kendimizi rezil etmek gibi bir niyetim yok).


Overdrive ve bombayı zor durumlar için saklayın.

Sırf masaların ve fiziklerin ayrıntısı değil; her bir masanın açıklandığı sayfalarca metin de bulunuyor oyunda. Bir masaya ısınır da daha iddialı oynamaya başlamak isterseniz oyun sizi bir pinball nerd'üne dönüştürecek kadar bilgiyi sunuyor yani. Saygı duymamak mümkün değil.

Kafalar karışmasın

Oyun ilk başta ücretsizmiş gibi bir izlenim yaratsa da pratikte durum bu değil. Oyunu ücretsiz indirdiğinizde yanında yapılmış en popüler pinball masalarından **Tales of the Arabian Nights** geliyor, o kadar. Masa güzel olsa da doğal olarak bir süre sonra yetmeyecek. Onun dışında en yüksek skora erişene kadar oynayabileceğiniz üç masa daha var ama diğer bütün masalar ücretli.

Gözünüze kestirdiğiniz belli masalar varsa ikişerli paketleri alabilirsiniz ama oyunu çok az oynamaya niyetli değilseniz bütün masaları içeren Sezon 1 paketini alın derim, çok daha kârlı oluyor (Sezon 2 paketi de yakın gelecekte düşecektir bu arada). Bir de masaların coğrafyasıyla oynayabildiğiniz Pro paketler var ama yani o kadarı da öh!

The Pinball Arcade temiz ve basit bir oyun. Hem eğlenceli hem saygın. Diğer platformlardaki versiyonlarına sahipseniz görsellik dışında bir artısı olmadığından es geçebilirsiniz ama onun dışında, pinball ilginizi çekiyorsa dalınız efendim.


Bossların birden çok fazı var, adım adım eritiyorsunuz.

Tür: Pinball **Yapım:** FarSight Studios **Dağıtım:** FarSight Studios **Sistem:** - **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** PS Store (Sezon 1 Paketi - 69 TL) **Yaş Sınırı:** 12 **Dahası İçin:** pinballarcade.com

The Pinball Arcade Vs ZEN Pinball

İkisi de gerçekten türünün en iyi oyunları. *ZEN Pinball*'un fizikleri olsun, masaları olsun daha eğlenceye dönük, bol atraksiyonlu ve abartılı. *The Pinball Arcade* ise direkt simülasyon. İsminde arcade olan oyun simülasyon, olmayan oyun arcade yani. Birine pinball dünyasının *Burnout*'u, ötekine *Gran Turismo*'su diyebiliriz. Biri diğerinden üstün değil. Hangi kafaya yatkınsanız o tarafa yöneliniz.

+

- Son derece gerçekçi
- Masaların ayrıntıları gerçekleriyle bire bir
- Oyundan pinball kültürü akıyor

−

- Masa sallamak daha zor olabilirdi
- Tek tek masa almak daha ucuz olabilirdi

7+

SON KARAR
Gerçekten pinball oynadığınızı hissediyorsunuz

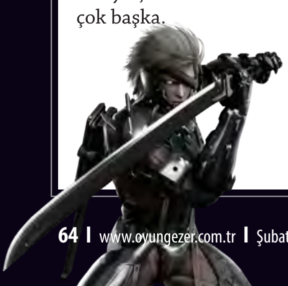


KESMEK -Ömer Akdağ

METAL GEAR RISING REVENGEANCE

KONTROLLER

İnternette oyunun kesinlikle gamepad ile oynanması gerektiği konusunda yorumlara denk geldim ama katiyyen katılmıyorum. Yani mesela Lords of Shadow'u klavye+mouse ile oynadığımı hayal bile edemiyorum. Ama Revengeance'a "bi deneyeyim klavye+mouse'u da sonra gamepad'i bağlarım" diye girdim, sonrasında da hiç değiştirme gereği duymadım. Siz bana güvenin arkadaşlar, bu oyun direkt klavye+mouse'luk. Zaten Blade Mode'da mouse ile kesiş yapıp içinizdeki psikopatı ortaya çıkarmanın tadı çok başka.



"Bu paragrafı Çetin Tekindor sesiyle okuyunuz" Evet, evet... Kesmek... İnsanoğlunun asırlar boyunca özünü kavramaya çalıştığı, uğruna nice parşömenler doldurduğu, nice methiyeler dizdiği eylem... Kimi zaman ilhamını ufkun sonsuzluğundan alan ressamların, kimi zaman deliliğin sınırlarında gezen filozofların bir biçim vermeye çalıştığı, o hem çok yakın hem de çok ulaşılmaz olan olgu... Ve bir oyun ilk defa bu kaotik kavramın özünü yakalamaya bu kadar yaklaşıyor. Yani kısaca söylemek istediğim:

Bir şeyleri kesmek istiyorsanız doğru oyundasınız!

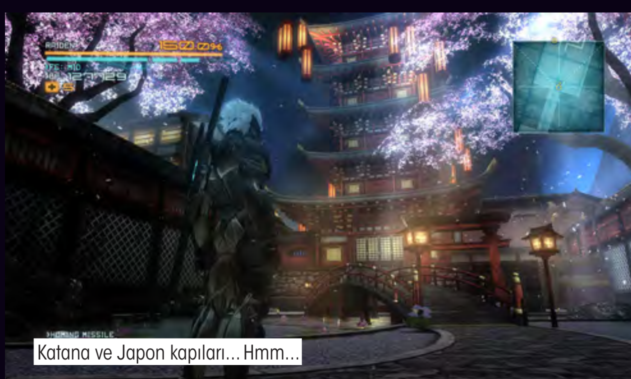
Sanırım artık "bu tip aksiyon oyunlarının fazla uğramadığı gariban PC" muhabbeti yapmanın yersiz olduğu noktaya gelmiş bulunuyoruz. *Devil May Cry*'lar, *Lords of Shadow*'lar falan geç de olsa bir şekilde PC'nin yolunu buluyorlar. *Revengeance* da aynı şekilde konsollara çıkışından 1 yıl sonra PC'mizdeki yerini nihayet almış durumda.

Konuyla ilgisi olmayan arkadaşlar sormadan önce hemen ben söyleyeyim; *Revengeance*'ın önceki *Metal Gear*'larla hem konu olarak hem de oynanış olarak neredeyse hiç ilgisi yok. Bildiğiniz gibi *Metal Gear* serisi gizliliğe dayalı bir seridir ama *Revengeance* yeşillik olsun diye konmuş birkaç öğenin dışında safkan, hatta bodos bir aksiyon oyunu. Hikâye olarak da önceki oyunlardan tanıdığımız **Raiden** karakterinin pek de fazla tanımadığımız "Reaper" yönünü işliyor ve kendi içinde başlayıp biten bir öyküye sahip. Şunu çok net söyleyebilirim ki *Revengeance*'tan keyif almak için önceki *Metal Gear*'lara bulaşmış olma şartı kesinlikle yok.

Hikâye dedik. *Revengeance*'ın hikâyesi ciddi ile saçma arasında bir yerde. Ama kast ettiğim "ciddi ile saçma arasında gidip geliyor, bir öyle bir böyle" değil. Oyun aynı anda ikisi birden. Bir taraftan hikâyeye Kojima'nın elinin değdiği çok belli. Savaş psikolojisi, savaş ekonomisi, masumların savaştaki rolü, kimin masum sayılıp kimin sayılmayacağı gibi konularda ayakları yere basan, kendi içinde derin diyaloglar içeriyor. Ama öteki taraftan da yarı cyborg bir adamı yönetiyor, yüksek frekanslı katanamızla insanları kuşbaşı doğruyor, omurgalarını söküp gücümüzü tazeliyor, abartılıkta kendilerini aşmış bosslarla dövüşe giriyoruz. Hani hikâyeyi çok ciddiye almaya kalkarsanız ya da aynı şekilde çok geyiğe vurmaya kalkarsanız tat alamazsınız. Yaklaşımınızda dengeyi tutturmaya çalışın. Oyunun tavrı şahsına münhasır, öyle kabul edin. Ama hikâyeyi sevin ya da sevmeyin, o ikinci planda. İsterseniz ara sahneleri hiç izlemeyin. Dedim ya:

Mühim olan kesmek

Bilmiyorum ötesi var mıdır ama *Revengeance* benim



Katana ve Japon kapıları... Hmm...

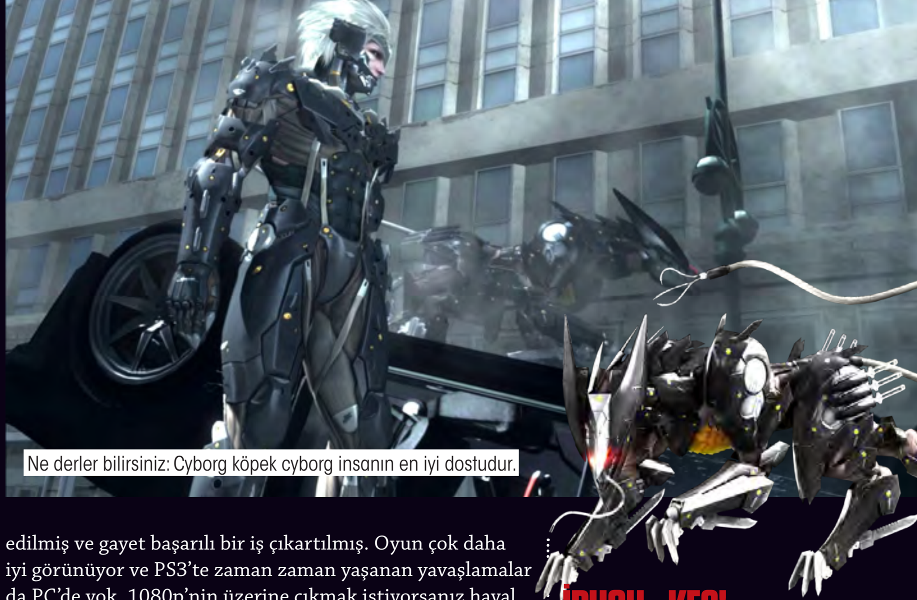
hayatımda oynadığım en hızlı aksiyon oyunu. Oyunun normal hızı zaten çok hızlı, bir de depar tuşu var, o sayede iyice abartıyor. Depar tuşu yalnızca koşu hızını arttırmaya değil çeşitli engelleri de kıvak bir şekilde aşmaya yarıyor bu nedenle sürekli kullanıyorsunuz. Saldırı tuşlarınız ise hafif ve ağır olmak üzere iki tane. Bunlarla yapabileceğiniz combo fazla değil ama zaten fazlasına gerek de yok. Dövüşler çok hızlı gerçekleşiyor ve saldırılarınız o "kesiş" hissini estetik bir şekilde vermek konusunda gayet yeterli. Ha bir de oyunda gard alma tuşu diye bir şey yok. Hasar almamak için size yapılan saldırı sırasında doğru yöne ve saldırı tuşuna doğru zamanda basmanız gerekiyor.

Ve tabii oyunun en özel özelliği "**Blade Mode**"dan da bahsetmemek olmaz. Eğer gücünüz yeterince doluysa shift tuşuna basıyor ve ağır çekime giriyorsunuz. Bu moddayken katananız ile istediğiniz gibi isabet alabiliyor, düşmanı dilediğinizce kesebiliyorsunuz. Aslında isabet almanız da şart değil, mouse'u sağa sola hızlıca sallayıp düşmanı pastırma inceliğinde doğramanın keyfi paha biçilemez. Blade Mode normal dövüşürken çok işe yaramıyor ama düşmana yeterince hasar verip, Blade Mode'a girip, doğru yerinden keserseniz arkadaşın omurgasını söküp canınızı ve gücünüzü tamamlayabiliyorsunuz ki oyunda çoğunlukla buna kasıyor oluyorsunuz zaten.

Mesela sıradan bir mizansen resmedeyim: Az ileride sırtı size dönük bir adam var. Arkadan yaklaşıp tek hamlede işini bitirdiniz. Sizi gören bir başkası ateş etmeye başladı. Depar tuşuyla mermileri katanayla sektire sektire yaklaştınız, yerden hızlıca kayarak adama daldınız. Katanası kimi zaman elinde kimi zaman ayağında, Raiden adamı kesmeye başladı. O sırada bir adam ve 3 metrelik bir mecha da size saldırmaya başladı. Saldırıları engellemek adına onlara doğru karşı saldırı yaptınız ve başarılı oldunuz. İkinci adam da az önce daldığınız adamın yanına geriledi ve başladınız ikisine birden saldırmaya. Bir süre sonra adamların zayıfladığını gördünüz ve açtınız Blade Mode'u. İlkinin omurgasını isabetli bir hamle ile aldınız ama ikincisini tutturamadınız. "Başlarım lan" diye gıcık oldunuz ve başladınız mouse'u deli gibi sallamaya. Hop, onun da omurgası çıktı. Çat çat ikisini de emdikten sonra sıra geldi 3 metrelik zavallı mecha'ya...

Tabii bu anlattığım sıradan, gündelik bir durum. Siz bir de boss dövüşlerini görün. Öteki *Metal Gear* oyunlarının aksine çoğunu dövdükten sonra unutacaksınız ama çok sağlam olanlar da var aralarında (hele o son boss dövüşü çok sıkıdır).

Oyun PC'ye klavye+mouse desteğinin yanı sıra başka güzelliklerle de geldi elbette. Grafikler de PC'ye adapte



Ne derler bilirsiniz: Cyborg köpek cyborg insanın en iyi dostudur.

edilmiş ve gayet başarılı bir iş çıkartılmış. Oyun çok daha iyi görünüyor ve PS3'te zaman zaman yaşanan yavaşlamalar da PC'de yok. 1080p'nin üzerine çıkmak istiyorsanız hayal kırıklığı yaşayabilirsiniz ama, onu da söyleyeyim.

PC versiyonu ayrıca oyunun bütün DLC'lerini de içinde barındırıyor. Ekstra kıyafetler çok gerekli değil ama bir tanesi eski MGS'ci olarak çok pis gönlümü çaldı: Cyborg Ninja. Oyunu Gray Fox görünümünde oynamak benim gibiler için çok hoş bir kıyak olmuş.

Kıyafetlerin dışında 3 adet de daha büyük çaplı DLC bulunuyor oyunun içinde. **Jetstream**'de Raiden'ın rakibi **Sam**'i yönetiyoruz. Sam ile aksiyona girmenin farklı bir tadı var ama genel olarak inanılmaz anlamsız bir DLC olmuş. Sam'in geçmişini, **Desperado Enforcement**'a nasıl katıldığını gösteren dramatik bir şey bekliyordum ama bu kadar yalandan bir hikâye anlatımı olamaz. Benzer durum diğer DLC **Bladewolf** için de geçerli. Jetstream kadar kötü değil, Bladewolf'la biraz daha gizli oynama imkânına sahip olmak hoş ama hikâye olarak o da gayet üstünkörü hazırlanmış. İyi ki iki DLC'yi de zamanında PS3 için almamışım. Para tuzağıymışlar.

Ama bir diğer DLC olan **VR Missions** ayrı. Oyunda ustalığınızı yeterince gösteremediğinizi düşünür iseniz bu görevlerde kendinizi delicesine zorlayabilirsiniz. Oynanış mekaniklerine bayılan ve daha fazlasını isteyenler için çok iyi bir seçenek olmuş.

Sözün özü arkadaşlar eğer *Revengeance*'ı daha önce PS3'te oynamışsanız PC versiyonuna tekrar para vermenin pek bir mânâsı yok. Ve sevgili PC sahipleri... *Revengeance* yalnızca 5-6 saat süren ama tekrar oynanabilirliği yüksek olan, VR Missions paketiyle ömrünü katlayan, fazlasıyla hızlı ve heyecanlı bir aksiyon. Denediğinize pişman olmazsınız.

İPUCU - KES!

Karşı saldırı yapmak için doğru yöne doğru zamanda saldırı yapmak gerekiyor ama zamanlama kasarsanız işiniz yaş. Yön tuşuna ve saldırı tuşuna patır patır basın, işe yarıyor ^_^

Bu karşı saldırı işini çok gerekmese bile sık sık kullanın ve uzmanlaşın. Yoksa son boss ağlatır.

Blade Mode'dayken kimi düşmanların sol kolunun kırmızı kırmızı parladığını göreceksiniz. Biraz zor olsa da o kolları tek parça almak için çaba gösterin, faydasını göreceksiniz.

Oyunun ortalarında edindiğiniz Ripper modunu doldukça kullanın, acımayın.

+

- Sağlam aksiyon ve kesiş hissiyatı
- Eli yüzü düzgün hikâye
- Çeşitlilik sahibi düşmanlar ve boss'lar
- Grafikler ve kontroller PC'ye iyi uyarlanmış

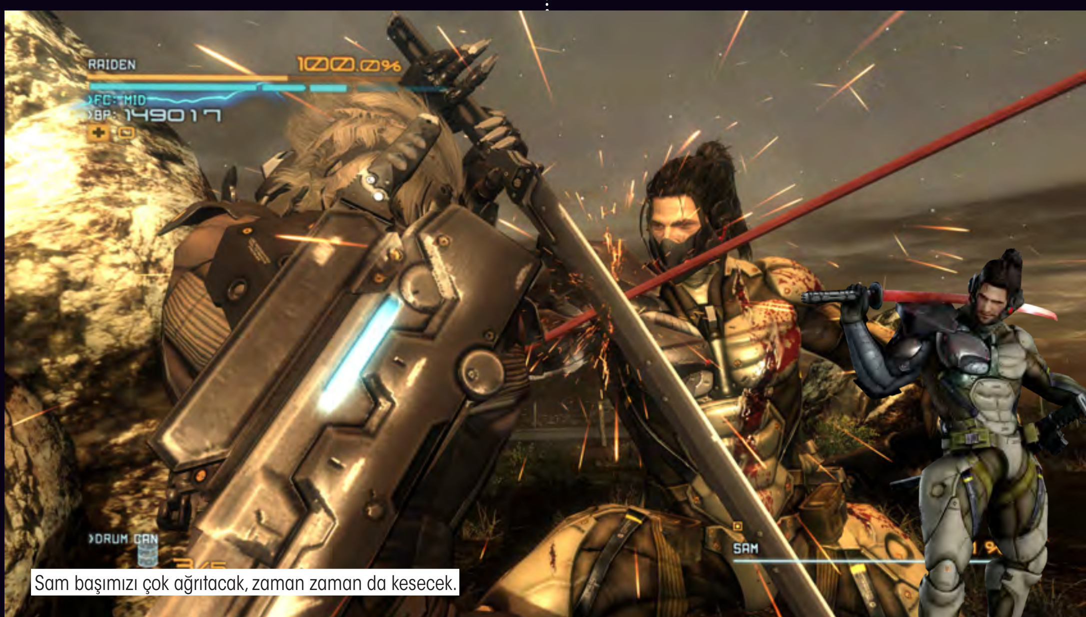
–

- Çok kısa
- İçindeki DLC'ler genel olarak anlamsız

7+

SON KARAR

Kısa, unutulası, ama taş gibi bir aksiyon.



Sam başımızı çok ağrıtacak, zaman zaman da kesecek.

Tür: Aksiyon **Yapım:** Platinum Games **Dağıtım:** Konami **Sistem:** İdeal **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 60TL (Playstore) **Yaş Sınırı:** 18 **Dahası İçin:** metalgear.wikia.com/wiki/Metal_Gear_Rising:_Revengeance



ÜÇ GÜNLÜK DÜNYA -Sarp Kürkcü

DON'T STARVE

Bir toprak parçası...bir adam....bir hayatta kalma hikâyesi. Peki ne kadar ileri gidebilirsin, hayatta kalmak için?

Dalga geçiyorum, yok böyle bir şey. Çünkü *Don't Starve*'ın, yani daha önce PC sürümünden tanıyor olabileceğiniz bu çılgın "hayatta kalma- macera" parçacığının Hollywood ile yakından uzaktan alakası yok. Her şey hayal gücünüze, elinizdeki malzemeye ve oyunun algoritmasının insafına kalmış.

Evet, *Don't Starve*, bize Wilson'ın kontrolünü emanet ediyor. Kötücül bir karakterin garip badirelerle bilinmezliğe ışınladığı bir bilim insanı olarak derdimiz hayatta kalmak. Çok basit, ama bir o kadar da zorlu bir macera bu.

Öldün! Bitti!

Don't Starve, rogue-like bir oyun. Yani ölünce, ölüyorsunuz. Üstelik geçmişe saygı duruşu misali, elinizdeki her şeyi alıyor. Evi barkı kurmuşsunuz, tarlalar ekmişsiniz, silahı baltayı dizmişsiniz falan hiç fark etmiyor, hepsini kaybediyorsunuz. Fakat öyle güzel kurgulanmış ki bu; kaybettiğinizde usanç değil, aksine daha büyük bir heves duyuyorsunuz. Bir dahaki sefere daha iyisini yapmak için yeniden başlıyorsunuz.

Oyunda üç kıymetli hazineniz var. Bunlar tokluk, beden sağlığı ve zihinsel sağlık. Her birisi farklı şeylerden etkileniyor, karnınızı doyuran bir şey zihninizi bulandırabiliyor mesela. Nasılsa sonra toparlarım deyip o mantarlardan yemeye devam ederseniz işiniz iş yani. Üstelik her şey hızlı oluyor. Oyunu iki dakika kenara bıraktığınızda, geri dönülemez bir sefalet seviyesi yakalayabiliyorsunuz. O anı kontrol altında tutmak zaten şart ama uzun süre yaşamak istiyorsanız mutlaka "yarın ne yiyeceğim, nereye gideceğim, ne yapacağım" diye de düşünmelisiniz.

Yeniden yaratım

Don't Starve, her öldüğünüzde size dünyayı yeniden yaratıyor. Hani "aynı dünyanın farklı şekillisi" de değil; kimi zaman üç günden fazla yaşayamayacağınız yerlerde çıkıyorsunuz, bazen de cennetten bir parçada. Oyunda öldükçe kaybetmediğiniz tek şey deneyim puanınız. Bununla farklı yetenek ve zaafları olan başka karakterler de açıyorsunuz. Ben Wilson'a çok ısındım gerçi, diğerlerini deneme için açmak dışında, dokunmadım. Ben ve sakalım, ayrılmaz ikiliyiz.

İyi güzel de...

Peki bize yeniden *Don't Starve* yazdıran şey ne oldu? Oyunun PS4'e, hem de PS Plus üyelerine bir aylığına bedava olarak çıkması tabii ki. Peki tekrar paralı olduğunda alınır mı? Alınır ama oyuna dair söylemek istediğim bir şey daha var.

Birincisi, DLC'si yolda olmasına rağmen *Don't Starve*'a devam edeceğimi sanmıyorum. Çünkü her seferinde, her şeyi bırakıp yeniden başlamak insanın canını yakıyor. 1, 2, 5, 10, 38, 64... derken tekrarlardan sıkılıyorsunuz. O DualShock bir kez kenara kondu mu, geri alınmama ihtimâli var. Bu özelliği iyiye de (bağımlılık yok, ileride geri dönme isteği kıpraşabilir) kötüye de (ama ben grinding seviyorum, saplantılıyım, ühü) yorabilirsiniz.

Eğer Plus üyesiyseniz, hiç kaçırmadan indirin. Kaçırdıysanız da ayarlayıp alıverin. Çünkü azıcık merakla, biraz şüpheyle size ilginç deneyimler yaşatacak bu oyun. Üstelik ekstra korku öğeleriyle, mağara içerikleriyle ve şaşırtacak kadar iyi oturtulmuş kontrol şemasıyla PS4'ün de hakkını veriyor. Wilson üşüdü, soğukta titriyor. Bir el uzatın yahu, ölmezsiniz(!).

"Beni Windows'tan Gönderdiler"

PS4'ün başında geçirdiğim saatler boyunca Don't Starve iki noktada şaşırttı beni. Birincisi, "Bu uygulama bir sorunla karşılaştı ve kapatılacak" mesajını gördüğüm an. Bir konsolda. PS mavisi fonda. Bir diğeri de kayıtlı dosyamın açılmaması, beklememe rağmen kapkaranlık ekrana bakmaya devam etmem. Bu iki harikulade hata için Klei Entertainment'a teşekkürü bir borç bilirim.

+

- Oyunun sandbox mekanikleri
- Dualshock kontrolleri
- 1080p sana çok yakışıyor!

−

- Bir gün bırakıp tekrar açmayabilirsiniz
- Kutudaki detaylar

8

SON KARAR
Hem oyun mekanikleriyle, hem de tuttuğu ayna sebebiyle denenmeli.


Bir prenses misali, çiçekli tacımla geziniyorum.


Dışkısına kurban olduğum hayvanlar.

Tür: Sandbox Macera **Yapım:** Klei Entertainment
Dağıtım: PSN **Kutulu Fiyatı:** -
Dijital İndirme: 38TL (PSN), Bedava (PS Plus) **Yaş Sınırı:** 7
Dahası İçin: dont-starve-game.wikia.com



NE KAN KALDI NE TER! -Ali Sezgin

Nether

Kıyamet sonrası senaryolu oyunları seviyorum ama kıyamet sonrasını, yıkılmış binalar, yiyecek içecek bulmama gibi klişeleşmiş kavramlarla bağdaştırmak bana göre son derece yanlış. Ben kıyametin bundan yıllar önce sessiz sedasız koptuğunu düşünüyorum. Fark etmedik, çünkü hepimiz daha önemli işlerle meşguldük. Kimimiz köpeğini gezdiriyor, kimimiz ÖSS'ye hazırlanıyor, bazılarımız da o sevdiği oyunun son bölümünü geçmeye çalışıyordu. En nihayetinde kıyamet biz farkında olsak da olmasak da koptu ve bizleri şu şahane ortama bıraktı. Her gün takım elbiselerimizi giyip iş denilen işkenceye maruz kalıyor, içimizde naif ve çocuksu yanımızdan kalan ne varsa, bunların hor görülüp aşağılandığı bir toplumda yaşamaya zorlanıyoruz. Sizi siz yapanlardan geriye hiçbir şey kalmayana kadar bu rutin düzen, üstünüze çökmeye devam edecek. Etrafta şeytanlar, göktaşları veya kara delikler beklemeyin, çünkü dünyanın sonu önce kalpte başlıyor.

Rust, *DayZ* derken son dönemde popülerleşen hayatta kalma oyunlarından biri de *Nether*. *Nether*'da olaylar "Seçim" denilen açıklanamaz olayın ardından gelişiyor. Seçim esnasında nüfusun büyük bölümünün içi dışına çıkıyor ve insanlar önceki kimlikleriyle alakasız, son derece tehlikeli yaratıklara dönüşüyor. Amaç benzer oyunlardakinden farklı değil; marketlerin, pizzacıların ve elbette kanunun olmadığı bir dünyada hayatta kalmaya çalışacaksınız. Bütün dünyanın size karşı olduğu bir oyunda insanlıkla birlikte kaynakların da giderek tükenmesi hoş değil elbette.

Yaşasın yemek yemek

Daha önce *DayZ*'yi veya benzer tarzda bir oyunu oynadıysanız gördükleriniz sizi çok şaşırtmayacak. Asıl kötüler (Nether'lar yani), mutasyona uğramış canavarlar olsa da



Oyunda hayatta kalmanın tek yolu kalabalık gruplar halinde gezmek. Arkadaş grubunuz yoksa Nether'a başlamayı düşünmeyin.

Tür: Aksiyon **Yapım:** Phospor Games **Dağıtım:** Phospor Games
Kutulu Fiyatı: ? **Dijital İndirme:** 30$ **Yaş Sınırı:** 18+
Dahası İçin: Playnether.com

YA AÇLIKTAN ÖLMEK ÜZERE OLAN SİLAHLI BİR OYUNCU MALLARINIZA GÖZ DİKERSE? PEKİ YA AÇLIKTAN ÖLMEK ÜZERE OLAN KİŞİ SİZSENİZ? ONUNLA KONUŞUR MUSUNUZ?

+

- Sürekli güncelleniyor
- Gelişimi başarılı
- Kullanılan elementler düzgün çalışıyor

–

- Eşyalar belirli yerlerde çıktığı için gezmek gerekmiyor
- Benzerlerinden ayrılan bir yanı yok

SON KARAR

Keyifli bir oyun olsa da sağlam alternatiflerinin arasından sıyrılamayacak gibi duruyor.



Nether'ın şirin dünyasında sıradan bir güne bakıyorsunuz.

onlardan gizlenerek kaçmak mümkün. Yanlarından geçerken sürünürsünüz veya çömelip geçip gitmesini beklersiniz. Peki ya açlıktan ölmek üzere olan silahlı bir oyuncu mallarınıza göz dikerse? Ya açlıktan ölmek üzere olan kişi sizseniz? Onunla konuşur musunuz? Aç olduğunuzu söyleyip ellerine koz mu verirsiniz? *Nether* da aynı türdeki pek çok oyun gibi olasılıkların sonsuz, her deneyimin farklı olduğu bir oyun yapısı sunmaya çalışıyor.

Peki, *Nether*'ı *DayZ* veya *Rust*'tan ayıran ne var? Bence öyle bir şey yok. *DayZ* kadar alan sunmuyor, yaratık ve korku konseptiyle öne çıktığını iddia etse de öyle nabız oynatacak bir yanı da yok. Toplanan eşyaların güvenli bölgelerde depolanıp yeri geldiğinde güvenli depolarda farklı karakterlerinizin kullanımı için bekletilmesi güzel fikir. Karakterler, yaratık ve oyuncu öldürdükçe seviye atlayıp çeşitli bonuslar kazandıkları için, ölüm riski kolay kolay göze alamayacağınız bir durum. Oyuncuların çoğu da bu güvenli alanların önünde bekleyemeye başlıyorlar ama. *Nether* iyi oyun, hoş oyun ama *DayZ*'deki içeriğe veya *Rust*'taki yaratıcılığa sahip değil. Henüz yapım aşamasında olsa da eğer ki yapımcılar oyunun sürüden ayrılmasını sağlayacak bir şeyler bulamazlarsa, geleceği o kadar da parlak gözükmüyor.

Nether için henüz çok geç değil. Şimdiden notunu verip göndermek acımasızlık olur. Yine de yapım aşaması tamamlanmadan söyleyebileceğim bir iki şey var: Bu konuda deneyimli ve biraz da sütten ağzı yanmış bir oyuncu olarak *Nether* gibi bir alternatiftense piyasada şimdiden tutmuş, geniş oyuncu kitlesine sahip oyunlara yönelmenizin daha mantıklı olacağını düşünüyorum. Her şeye rağmen, "Ben hayatta kalmak için uğraşırken, bir yandan da korkmak istiyorum" veya "Dağ bahçe değil şehir gezip market yağmalamak istiyorum" diyorsanız *Nether*'a da şans verebilirsiniz. Ama sizin gibi düşünen çok fazla oyuncu bulamayacağınızı ve *Nether*'ın yakın tarihte unutulup gidilecek oyunlar katalogunda kendine taze bir yer bulmak üzere yola çıktığını da belirtmeliyim.



KLASİK HİKÂYE, FARKLI YORUM, DAĞILAN YUVALAR -Eser Güven

Estranged - Act I

NEDEN KORKU OYUNU?

Görünmez mikrofonumuzu hayali yapımcılara çevirdik ve fısıltıyla sorduk: "Neden korku oyunu?" Cevap: "Çünkü kolay..."

1. Modellemeler kolay. Bir defa hiç bir şeyi gerçek ölçülerine uygun ya da gerçekçi çizmeniz gerekmiyor. Kötü çizimleriniz, atmosferi güçlendiren harika ucubeler ve sanatsal çarpık dünyalar olarak kabul görüyor.

2. Korku oyununda ne ışıldayan derelere ihtiyacınız var ne de parlak gecelere. Cılız fener ışığı=İhtiyacınız olan her şey.

3. Hikâye mi lazım? Malzemeleri veriyorum: Virüs, zombi, hafıza kaybı, esrarengiz bir mektup. Gerisi gelir.

+

- Başlardaki sağlam atmosfer
- Mekanların grafik olarak çeşitli olması güzel
- Ücretsiz

−

- Bir noktadan sonra sıkıcılaşıyor
- Ragdoll fiziği çok komik görüntülere yol açabiliyor
- Oyun dünyasındaki eşyaların ağırlığı olduğunu hissedemiyoruz
- Silahlı çatışmalar gereksiz

5

SON KARAR

Biraz daha ekmek yerse kendine gelir

Half-Life 2 dendiğinde birçoğunuz için akan sular duruyor. Hatta o suların tekrar akması için Gabe Newell'ı gördüğü yerde pataklayacak insan sayısı da eminim ki hiç az değildir. Oyun tarihine damgasını vuran *Half-Life 2*'ye doyamamış olanlar için ise oyunseverler tarafından sürekli olarak yeni modlar hazırlanıyor. Tamam onlarca mod arasında canı sıkılan adamların yaptığı çerez modlar da mevcut ama işte bazen o kalabalık arasından ciddi olarak sıyrılmayı başaran bazı isimlerle de karşılaşıyoruz. *Estranged* bunlardan biri.

Karşıma zombi çıktı, vurdum ağzına yüzüne

Önce güzel bir haberle başlayayım, Steam üzerinden yayınlanan *Estranged*'in yayınlanan bu ilk bölümü tamamen ücretsiz. Yani her ne kadar denemekle hiçbir şey kaybetmeyecek olsanız da ben yine de size neyle karşılaşacağınız hakkında biraz bilgi vermek istiyorum. Estranged şiddetli bir fırtına sonucunda gemisi tuhaf bir adada karaya oturan yalnız bir balıkçının hikâyesini anlatıyor. Burada yalnız balıkçı elbette biz oluyoruz. Gemideyken dinlediğimiz telsiz mesajı aklımıza geliyor ve bu adada tuhaf olaylar döndüğünün farkına varıyoruz. Tuhaf olay dediğim de klasik zombi salgını (büyük sürpriz!). Ama Estranged işte tam bu noktada benzerlerinden biraz daha farklı bir türe yöneliyor ve karşımıza dan dan zombi vurduğumuz bir FPS yerine, atmosfere ağırlık veren, yeri geldiğinde bulmacalar çözdüğümüz bir oyun çıkarıyor.

Tee yıllar öncesinin Source motorunu kullanan bir oyunun öyle ahım şahım grafiklere sahip olmasını beklemek çok da gerçekçi değil. *Estranged* yine de en azından bu konuda da tembellik yapmayarak motorun imkanlarını elden geldiğince geliştirmiş, bunu özellikle su efektinin kalitesinde görmek mümkün. Yine de objelerin sanki her biri 100 grammış gibi en ufak bir darbede tuhaf tuhaf sağa sola saçılması olayı devam ediyor. Koskoca masaya dokunuveriyorsunuz, garip bir açıyla yamuluyor mesela. Bunlar anlık ama dikkat dağıtan şeyler. Yine de atmosferi bozacak kadar korkunç bir durum yok ortada. Çünkü daha önce de dediğim gibi atmosfer bu oyunun her şeyi.



Ne kadar ayıp yaa, ölü haliyle bile...



Birader yatağın üzerinde ölü bırakmışsın, bir zahmet çöpe atıver.

Dostumun dostu düşman mıdır?

Oyunun hemen başında John'un evine gelip bahçedeki cesetleri görünce tedirgin olmamak mümkün değil. John bizi o kadar uysal biçimde eve davet ediyor ki, 'önden buyur' dediğinde kesin kafamıza sıkacak diye düşünüyorsunuz. *Estranged*'in yaratmak istediği korku atmosferi işte bu tür şeylere dayanıyor. 'Jump scare' denilen, bir anda bööö diye ortaya çıkan şeylerin yarattığı o ucuz korku hissinden ziyade tekinsiz bir ortamda olduğunuzu hissettirmeye çalışıyor ve oyunun yarısına kadar da bu hissi mükemmel biçimde veriyor. Zaten işin içine el feneri ve karanlık da girince tırsma potansiyeli otomatik olarak iki katına çıkıyor.

Oyundaki lineer ilerleme mantığı da başarılı. Ayağınızın altında koskoca bir ada olunca her tarafı gezmek isteyebilirsiniz, ama oyun sizi yolda tutmak için karşınıza duvar veya kayalar yerine diğer yolu kapatan bir kaza, su birikintisinin içine düşmüş elektrik kablosu gibi çözümler bulmuş. Böylece kendinizi yolu takip eder halde buluyor ve niye diğer taraflara gidemediğinizi sorgulamıyorsunuz.

Fakat bir noktadan sonra baştaki yaratıcılığın azaldığını, 'bir an önce bitsin' diye düşünerek sürekli koşturduğumu fark ettim. Estranged maalesef o ilk atmosferi korumayı başaramıyor, hatta sonlara doğru adadaki askeri grupla silahlı çatışmalar falan havayı iyice bozuyor. Her ne kadar bir saatlik bir oyunun sıkılma hissi yaşatmaması gerekse de Alan Edwardes'in eleştirileri dikkate alarak sonraki bölümlerde daha iyi işler yapabileceğini de düşünmüyor değilim. Farklı bir zombiş deneyimi yaşamak istiyorsanız bu oyuna yine de bir göz atmanızda fayda var.

Tür: Birinci Şahıs Macera **Yapım:** Alan Edwardes
Sistem: Ekonomik **Fiyatı:** Ücretsiz
Dahası İçin: store.steampowered.com/app/261820



Nidhogg

ESKİDİKÇE GÜZELLEŞEN TEKNOLOJİLERDE BU AY...

-Eser Güven

Önyargı kötü şey. Bir süre önce Facebook'ta bir mesaj görmüştüm. Sol tarafında *Prince of Persia*'dan, sağ tarafında *Nidhogg*'tan birer ekran görüntüsü olan bir resmin altında "işte oyunculuğun geldiği nokta, 25 yıl önceki oyun bile daha güzel görünüyor" kıvamında bir yazı. Her ikisinde de kılıç var ya, oradaki benzerliği böyle akıllıca kullanmış arkadaşın biri. Ama oyuna dair en ufak bir fikri yok. Neden? Çünkü önyargısını kıramamış, iki dakikasını ayırıp *Nidhogg*'a göz atmamış bile. Ve inanın işte o arkadaş çok şey kaçırmış :)

Kötü adama iyi zamanlamayla dalmak

Nidhogg eskrimin temellerini alıp yepyeni bir kulvara taşıyan şahane bir oyun. Aslında amacınız son derece basit. Rakibinizi öldürün, renginizi temsil eden okun gösterdiği yöne doğru koşturup son ekrana ulaşmaya çalışın. Amaç basit olsa da uygulaması değil. Bir kere öldürdüğünüz rakibiniz saniyeler içerisinde koşu yolunuzda tekrar doğuyor. Kim kimi öldürüp yerleri piksellerden oluşan kanıyla sularsa, galibiyete doğru koşturmaya hak kazanan da o oluyor.

Peki *Nidhogg*'u bu kadar çekici yapan şey ne? Bir kere maçlar son derece hızlı.Sürekli koşmak, karşınızda yeniden doğan rakibi piksellerine ayırmak için çoğu zaman saniyelik kararlar vermek zorunda kalıyorsunuz. Neyin kararı bu demeyin, *Nidhogg*'un ufacık bir oyunda kurmuş olduğu dövüş dengesi sistemi gerçekten inanılmaz.

Nidhogg'un dövüş sistemini bir oyuna benzetecek olsam taş kağıt makas derdim. Aynı o oyunda olduğu gibi *Nidhogg*'taki her bir hareketin de karşı hareketi mevcut. Kılıcınızı aşağıda, ortada ve yukarıda tutabiliyor, kılıcınızı fırlatabiliyor, yuvarlanarak kılıç sokabiliyor, uçan tekme atabiliyor, yerden kayarak tekme atabiliyorsunuz. Rakibinizin kılıcı yukarıdaysa kendi kılıcınızı aşağıdan yukarı kaldırıp rakibin kılıcını düşürebiliyorsunuz. Ama işte rakibin hazır kılıcı altta, şuna yukarıdan tekmeyi oturtayım deyip zıpladığınızda adam kılıcı havaya bir kaldırıyor, bildiğin şiş kebap oluyorsunuz. Ya da aşağıdan dalma hareketi yapar yapmaz kılıcınızı indirip ekranı rakibinizi pikselleriyle boyuyorsunuz. *Nidhogg*, rakibinizin hareketini gördüğünüzden işi tamamen sizin reflekslerinize bırakıyor.



Ohhh biraz daha oyayım da stres atayım.

Minimalizmin renkle buluştuğu anlar

Oyunda mücadele ettiğiniz birbirinden farklı dünyalar var ve bu dünyaların her biri de birer renk cümbüşü. Her ne kadar dövüşlerin hızından arkaplana çok da göz atacak vakit bulamasanız da sağda solda yanıp sönen renkler ister istemez gözünüze çarpıyor. Bazı bölümlerde eriyen bulutlar gibi ortam tehlikeleri de devreye giriyor ve o zaman maçlar iyice kaotik bir hal alıyor. Bazı ekranlarda karakterinizi görmeniz azıcık zorlaşsa da bu hiçbir zaman büyük bir sorun yaratmıyor. Çünkü aklınızdaki tek şey rakibinize o kılıcı sokuvermek ve son ekrana ulaşıp mitolojik yılan Níðhöggr tarafından mideye indirilmek oluyor :)

Nidhogg'un asıl sihri çok oyunculu modunda. Bir kere aynı bilgisayarda iki kişi oynamanın keyfini alınca ne demek istediğimi anlayacaksınız. Bu tam anlamıyla saf bir rekabet oyunu çünkü. Hani şu oyun biraz daha popüler olsa *FIFA*'da, *PES*'te falan rekabet yüzünden çıkan kavgaların on katı çıkar, öyle söyleyeyim :) Tabii illa dip dibe oynamak zorunda değilsiniz, oyun online maçlara da açık.

Nidhogg'u oynarken Commodore 64'ü neden (hâlâ) acayip biçimde sevdiğimi bir kez daha anladım. Basit, eğlenceli ve arkadaşlarınızla birlikte keyifli zaman geçirten oyunlar hakikaten bir başka oluyor.



Nihai amacımız bu yılanı ilk gören kişi olmak.

Bizim Zamanımızda...

Nidhogg, aslında çok yeni bir keşif değil. İlk olarak 2010 yılında fuarlarda kendisini gösteren bu cevher Steam'e biraz geç gelenlerden. O süreçte de birbirinden farklı yedi de ödül aldı. Yani grafikleri görüp, burun kıvırıp geçmemek gerekli.

+

- Hareketler süper
- Renk cümbüşü
- Daedelus'un müzikleri bölümlere tam uymuşl

−

- Tek kişilik kısmı biraz kısa
- Online çokluoyuncu bağlantılarında sorunlar yaşanabiliyor
- Epilepsiniz varsa sıkıntı yaratabilir

8

SON KARAR
Indie oyunlar ağzımızı açık bırakmaya devam ediyor

Tür: Dövüş **Yapım:** Messhof **Sistem:** Ekonomik **Fiyatı:** 15$
Dahası İçin: www.nidhogggame.com



The Banner Saga

Acele edin! Bu karavanı kaçırmak istemezsiniz - Erce Güven

The Banner Saga ilk görüşte seveceğiniz ya da nefret edeceğiniz oyunlardan... Bolca artısı var; biraz da eksileri... İnsanları da var, dünya dışı yaratıkları da, boynuzlu devleri de. RYO istiyorum diyenlere de, STS (sıra tabanlı strateji) seviyorum diyenlere de sunacak bir şeyleri var.

The Banner Saga: Chapter 1, Stoic'in *The Banner Saga* üçlemesinin ilk oyunu. RYO öğelerini ustalıkla taktiksel sıra tabanlı stratejiyle yoğuran; atmosferik ve hayranlık uyandırıcı görsellerle harmanlanan senaryosunu hata affetmeyen savaşlarıyla birleştiren ve karakterlerinin hayatlarını sizin taktiksel zekanıza ve vereceğiniz kararlara bırakan sürükleyici bir interaktif deneyim.

"Karar verme & sonuçlarına katlanma" konsepti oynadığınız bir çok oyundan daha önemli *Banner Saga*'da. Karavanınızı zorlu İskandinav koşullarında hedefine doğru ilerletirken sürekli diken üstündesiniz. Yolculuk sırasında karavan içerisinde huzursuzluk çıkaran birkaç insanla ne yapacaksınız? Karavanın iyiliği için onları göndermek mi en hayırlısı, yoksa kas güçlerinden faydalanmaya devam etmek için duruma katlanmaya devam etmek mi? Uzun bir günün ardından hemen dinlenmeye mi çekileceksiniz, yoksa yeni müttefiklerinizle ateş başında sohbet mi edeceksiniz? Yakın bir köyden gelen cinayet haberine kayıtsız mı kalacaksınız, yoksa yardıma mı koşacaksınız? Bunun gibi küçük, büyük bir çok karar vereceksiniz yaklaşık 10-12 saat süren oyun boyunca. Bazılarının etkilerini hemen hissedecek, bazılarının sonuçlarıyla yüzleşmek için sabırsızca ve biraz da tedirginlikle bekleyeceksiniz. Çalışan bir karavanın peşinden de koşabilirsiniz, elde kalan erzakları korumak için daha fazla önlem de alabilirsiniz. Kavga ettiğiniz bir adamınızın kendi destekçileriyle birlikte karavandan ayrılmasını izlemeyi tercih edebilir ya da kendinizden taviz verip, bu tavizin liderlik becerileriniz hakkında kuşku uyandırmamasını umabilirsiniz.



Konunun boyutu ne olursa olsun karar vermek zorunda olmak oyuna ayrı bir hava katıyor. Bu oyunda "ahlaki" kararlardan çoğu zaman uzaksınız. Net bir "iyi karar", "kötü karar" ayrımı yok. Aynı yöndeki kararlarınızdan sonra ne kimse size kanat takıp tapınmaya başlıyor, ne de çevrenizde nefret uyandıran kötü kalpli bir lider haline geliyorsunuz. *The Banner Saga*'nın karar mekanizması sizin liderlik becerilerinizi test etmek üzerine kurulu. En küçük karardan en büyüğüne kadar karavanınızın güvenliğini en iyi şekilde sağlayacağını düşündüğünüz şeyleri yapıyorsunuz. Kararlarınızı geri alamıyor olmanız da işleri bir parça daha ciddileştiriyor. Çünkü *The Banner Saga* sizin kontrol edebildiğiniz bir kayıt sistemine sahip dahil. Oyunun ne zaman nerede kaydedildiğine dair bir belirti de yok. Bu nedenle zor bir karar anına geldiğinizde bu bilinçle hareket ediyorsunuz.

Satranç oyunu

The Banner Saga'yı oyun akışı açısından 3'e bölmek mümkün. İlki az önce bahsettiğim karar mekanizması, ikincisi ise envanter yönetimi. Aslında üç kısmın en sinir bozucu ve dikkat gerektiren kısmının bu olduğunu söylemek yanlış olmaz. Oyunda tek bir kazanç / harcama biriminiz var o da "Renown". Renown birikimlerinizi kahramanlarınızı

Karakter Sınıfları

Yelpazeniz insanlar ve boynuzlu dev Varl'lardan oluşuyor. Savaş alanına çıkarken seçeceğiniz 6 karakter başarınızın da anahtarı. Karakterlerinizden bazıları şunlar:



SPEARMAN

Uzak dövüş uzmanı bu insanlar, düşmanları olduğu yere çivileyip kan kaybetmelerine sebep oluyor.



LANDMAN

Hunter'lar düşmanları işaretleyip tüm savaşçılarınıza fazladan bir vuruş hakkı tanırken, Warden'lar kahramanlarınıza ekstradan Willpower kazandırıyor.



RAIDER

Thrasher'lar ani saldırılarla, Backbiter'lar düşmanın arasına sızmakla ünlü. Raidmaster'larsa birçok güçlü saldırıyı karşılayabiliyor.

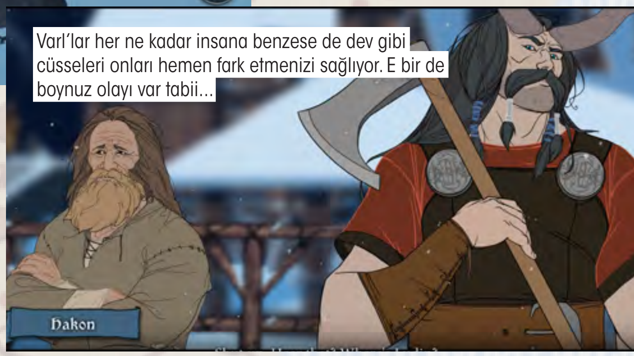


Savaş alanı tam bir satranç tahtası. Adamlarınızı doğru konumlandırmak başarının anahtarı.



Kampınızı kurup dost Varl'larla birer kadeh yuvarlamak oyundaki tek lüksünüz.

- **Tür:** RYO & STS
- **Yapım:** Stoic
- **Sistem:** Ekonomik
- **Fiyatı:** 25$ (Steam)
- **Dahası İçin:** stoicstudio.com



Varl'lar her ne kadar insana benzese de dev gibi cüsseleri onları hemen fark etmenizi sağlıyor. E bir de boynuz olayı var tabii...

daha güçlü hale getirmekten, size kolaylık sağlayacak araçlar satın almaya ya da karavanınızın karnını doyuracak erzak stoklarına kadar her şeyde kullanıyorsunuz. Envanter yönetimine "sinir bozucu" diyorum çünkü gerçekten çok kısıtlı imkanlara sahipsiniz. Oyuna başlarken hiç bir zaman bolluk içinde yaşamayacağınızı, Renown'larınızı nereye harcayacağınız konusunda çok dikkatli olmanız gerektiğini bilin. Kahramanlarınızı güçlendirmek tabii ki de savaşlarda size yardımcı olacak ama onları güçlendirmek için tüm karavanı kıtlık içinde yaşamaya mahkum edebilir misiniz? Hadi ettiniz diyelim; stoklarınız azaldı, insanlarınız mutsuz ve karavandan ayrılmak istiyorlar. Hani güçlenmek için vermiştiniz bu kararı? Sonuçları beklediğiniz gibi olmadı değil mi?

Hiç bir zaman tüm kahramanlarınızı son seviyeye taşıyamayacaksınız. Hiç bir zaman bol bol erzak depolayıp karavanı günlerce dinlenmesi için durduramayacaksınız. Sistem mantıken basit: Karavandakilerin erzağa ihtiyacı var. Yolculuk süresince her gün bu erzak azalıyor. Özellikle savaşlardan sonra durup dinlenmeniz lazım ancak hedefinize ulaşmak için yolda harcayacağınız o kıymetli erzakları dinlenirken de harcıyor olacaksınız. İnsanlarınızı (ve devlerinizi) dinlenmeden yola devam etmeye zorlayın ve olacakları görün. Ya da dinlenirken erzaklarınızı tüketin sonra yola devam edin ve sonuçlarına katlanın. Burada çok hassas bir denge söz konusu ve bu dengeyi hiç bir zaman gözden kaçırmamalısınız.

Zorluk üzerine tüy dikmek

Erzak yönetimini öyle ya da böyle hallettikten sonra iş üçüncü kısma, yani savaşmaya geliyor. Yaşadığınız dünyanın baş belası olan Dredge'ler tek düşmanınız (en azından Chapter 1'de). Savaş alanına çıktığınız da diğer STS'lerden alışık olduğunuz grid bazlı bir alan sizi karşılıyor. En fazla 6 savaşçı seçip düşmanı alt etmeye çalışıyorsunuz. Her karakterin Armor ve Strength olmak üzere iki ana kaynağı var. Buna hareketlerinize esneklik ya da güç katan ikincil bir kaynak olan Willpower eşlik ediyor. Savaşlar kimin kaba kuvvet olarak daha güçlü olduğundan çok stratejik yerleşim ve doğru hedef saptama ekseninde şekilleniyor. Karakterlerinizi konumlandırma şekliniz, ilk olarak kimi saf dışı bırakacağınızı tespit etmeniz, zırha mı yoksa güç/sağlığa mı saldıracağınıza karar vermeniz savaşın gidişatı açısından çok önemli. Zaman zaman bir satranç oyunu inceliğinde tasarlanan stratejiler karavanınıza kayıpsız dönmeniz için tek çareniz.

+

- Hayranlık uyandırıcı görseller
- Tam bir yetişkin oyunu
- Klasik bir sıra tabanlı strateji değil. Satranç taktiklerine ihtiyacınız var.
- Alacağınız kararlar oyunun akışını tamamen değiştiriyor

–

- Savaşlar zor mu zor... Hatta pek zor...
- Envanter yönetimi biraz daha affedici olabilirdi
- Kayıt sistemi saç baş yoldurtacak cinsten. Nerede ne zaman kayıt ettiğini söyleseydi iyiydi.

8

SON KARAR
Kickstarter'ın son bombası. Varl'ların boynuzlarından bile daha büyük bir yapım!

The Banner Saga'nın en büyüleyici yerlerinden biriyse tahmin edebileceğiniz gibi bir sanat eseri kıvamındaki sunumu. Oyunun görselleri ve müzikleri sizi oyuna saatlerce bağlamaya yetiyor da artıyor. Karşınızda milyonlarca dolarla hazırlanmış, sözde AAA sınıfı, 20 GB texture dosyaları olan bir oyun yok. 100.000 $'lık Kickstarter hedefini misliyle aşarak kazandığı 723.886 $'ın hepsini projesine yatıran Stoic'in ellerinden çıkmış göz alıcı bir "2D animasyon filmi" tadında görsellere sahip bir oyun var. Karavanın ilerleyişi sırasında gözlerinizi alamadığınız bu güzellik, *Journey* oyunu için hazırladığı müziklerle adından çokça söz ettiren Austin Wintory'nin epik tınılarıyla süsleniyor. Durum böyle olunca da "Kolay" seviyede bile oyunculara soğuk terler döktüren *The Banner Saga*'da ruhunuzu dinlendirmeniz ve oyun oynuyor olmanın keyfine varmanız mümkün oluyor.

The Banner Saga Chapter 1, üçlemenin ilk oyunu olarak sahneye iyi bir çıkış yaptı. Oyun özellikle taktiksel strateji severler için yılın en güzel sürprizlerinden biri olmaya aday. Biraz "zor" bir oyun oynayayım, kararlarım oyunun akışını değiştirsin, gözüme ve kulağıma da hitap etsin diyorsanız The Banner Saga tam size göre. Oyun oynamayı bir kenara bırakın, tek amacınız liderlik becerilerinizi test etmek olsa bile The Banner Saga'ya bir şans verin derim. Eminim bu karavanda yer aldığınıza pişman olmayacaksınız.



Oyunda sıkça ana kahramanların değiştiğini göreceksiniz. Zaman zaman senaryo akışında kendinizi kaybetmeniz olası.



ARCHER
Siege Archer alana vururken, Sky Striker tuzaklara güveniyor. Eagle Eye'ın ustalığıysa birçok hedefi aynı anda vurabilmesi.



WARRIOR
Varl birden fazla düşmana aynı anda girişebiliyor. Warleader ise oyun sırasını değiştirip birden çok düşmana zarar verebiliyor.



SHIELDBANGER
Bir diğer Varl savaşçısı. Strongarm kalkanıyla düşmanlarını yere serebiliyor. Provoker düşmanları kışkırtarak sıralarını kaybetmelerine sebep olurken, Shieldmaster kendisine yapılan saldırıları geri yansıtmasıyla ünlü.



MIGHT & MAGIC X: LEGACY

Köklere Dönüş -M. İhsan Tatari

Ashan'a Hoşgeldiniz

Tıpkı 2005'ten bu yana çıkan tüm M&M oyunlarında olduğu gibi MMXL da Ashan kıtasında geçiyor. 3DO battıktan sonra serinin haklarını alan Ubisoft'un, geçmiş yapımlara bağlı kalmamak için yarattığı bir diyar burası. O yüzden Heroes 3'ten aşina olduğunuz yaratıklardan, büyülerden ve yeteneklerden çok Heroes V ve sonrasındaki yapımlarda gördüklerinizle karşılaşmaya hazır olun. En azından ilk başlarda...



Daracık koridorlar, karanlık zindanlar, ölümcül tuzaklar ve hazine dolu sandıklar... Dile kolay, ta 1986'dan beri devam eden bir maceradan, yani oyunculuk tarihinin en eski isimlerinden biri olan *Might & Magic*'ten bahsediyoruz burada. Serinin son oyunu *M&M IX* bundan tam 12 yıl önce çıkmıştı ve "Gelmez olaydın, görmez olaydım!" diyen Ferdi Tayfur'lara dönüşmüştük her birlikte. O zamandan beri de ne bir haber alabiliyorduk kendisinden ne de böyle bir ümit besleyebiliyorduk. Ancak görünen o ki Ubisoft bu köklü markayı tarihin tozlu raflarına kaldırmaya razı değil, çünkü bunca sene sonra parmaklarımızın ucunda olan şey gerçekten de bir *M&M* oyunu...

Yeni oyun, eski oynanış

Might & Magic X: Legacy (*MMXL*), serinin en son halkası olmasına rağmen aslında tam anlamıyla bir geri adım. Çünkü dokuzuncu oyunun ciddi başarısızlığının ardından yeni ve farklı bir şeyler deneme riskine girmek istemeyen Ubisoft, şahsen çok zekice bulduğum bir hamleyle serinin köklerini yeniden canlandırma yoluna gitmiş. Bunun sonucunda da bugünün grafiklerine sahip ama 10 yıl öncesinin oyun mekanikleriyle çalışan, gayet nostaljik bir yapım çıkmış ortaya. Baştan söyleyeyim, *"Ah, ah! Nerede o eski Ultimalar, Wizardryler, nerede o sıra tabanlı RYO'lar!"* diyenlerdenseniz bu oyun tam da sizin aradığınız şey.

MMXL, serinin âdedi olduğu üzere bir önceki *Heroes* oyunun, yani *HOMM VI*'nın bittiği yerden başlıyor (eğer siz de benim gibi son iki Heroes'a sadece bir noktaya kadar tahammül edebildiyseniz korkmayın; açılış videosunda dünyanın şu anki durumu ve güç dengeleri hakkında hatırı sayılır bir bilgi veriliyor). Parmaklarımızın ucunda Raiders (Yağmacılar) adında dört kişilik bir maceracı grubu var. Kahramanlarımızın tek arzusu yakın zamanda atalarının salonuna göçen ustalarının son isteğini yerine getirmek, yani adamın küllerini Karthal'daki bir manastıra götürmek. Fakat her RYO'da olduğu gibi işler raydan çıkıyor ve kahramanlarımız Sorpigal adlı liman kasabasına ayak basar basmaz kendilerini bir dizi karmaşık olayın içinde buluveriyor.

Oyuna başlar başlamaz temiz ve basit bir karakter yaratma ekranı karşılıyor bizi. Burada üç seçeneğimiz var: Oyunun görsellerinde paylaşılan hazır grubu seçebilir, sıfırdan bir grup oluşturabilir ya da oyunun bizim adımıza rasgele bir ekip yaratmasını sağlayıp üzerlerinde keyfimize göre ince ayar yapabiliriz. Seçebileceğimiz ırklar elf, insan, cüce ve ork olmak üzere dört taneyle sınırlı; her bir ırk içinse üç farklı sınıf var. Örneğin Paladin ve Mage sınıfları sadece insanlar tarafından seçilebilirken, Druid ve Ranger'ı sadece elfler, Shaman ve Barbarian'ı da sadece orklar seçebiliyor. Karakterlerimizin dış görünümüne karışamıyoruz maalesef, fakat zaten hazır portreler neyimize yetmiyor...



32-bit / 64-bit arasındaki görsel fark bu kadar bariz işte.

Oyun dünyasına adımınızı atar atmaz iki şey fark edeceksiniz: Birincisi sol alt köşede yer alan ve gözlerinizin hafiften yaşarmasına neden olabilecek yön tuşları; ikincisiyse ecnebilerin "grid-based" dediği, karelere ayrılmış bir haritada adım adım ilerleme sistemi. Kısacası ilk dakikadan nostalji damarlarımızı kabartmayı başarıyor oyun.

DM sallar: 1d20

Savaşlar eski usul, sıra-tabanlı çatışma sistemine dayalı. Düşmanlarımız bitişiğimizdeki kareye yerleştiğinde (çaprazdan vuramıyoruz/vurulmuyoruz) rakibimizi yenene ya da nalları dikene kadar bir daha kıpırdayamıyoruz. Saldırı ya da defans tek seçeneklerimiz... Bununla birlikte düşmanımızla aramızda 1-2 kare mesafe varsa (ve tam karşımızdaysa) onu uzaktan ok ve büyü yağmuruna tutma şansına da sahibiz. Tabii bir de şu var: Ekibimizden tek bir kişi bile büyü ya da ok kullanırsa o turn boyunca herhangi bir yöne kıpırdayamıyoruz; hareket ettiğimiz takdirde de saldırı hakkımızı savuşturmuş oluyoruz. Kısacası ciddi anlamda strateji yapmayı gerektiren, gayet oturaklı bir sistemi var oyunun. Özellikle de boss savaşlarında...

Karakterlerimizin portreleri o anki durumlarına göre değişiklik gösteriyor. Örneğin zehirlendiyse Göktuğ'un salatalığı gibi yeşeriveriyor, çok yaralanırsa ağzı burnu kan içinde kalıyor. Tüm enerjisi tükendiğinde de bayılıyor ve ikinci bir enerji barı ortaya çıkıyor, fakat hâlâ zarar verilebilir durumda oluyor. Bayılan bir karakteri büyü yoluyla kaldırabildiğimiz gibi bu işi dinlenerek de halledebiliyoruz. Fakat sadece yanımızdaki erzak miktarı kadar dinlenebiliyoruz. Yani her savaştan sonra hemen dinlenip paçayı kurtarmak yok. Bu da beraberinde envanterimizi de dikkatli kullanma gerekliliği gerektiriyor. Her ne kadar hoş bir ayrıntı olsa da tam bir zindanın ortasındayken oradan çıkıp gerisin geri kasabaya gitmek, stoklarımızı yeniledikten sonra onca yolu geri tepmek bazen sıkıcı olabiliyor. Özellikle de simya, ticaret, diplomasi ve tamir gibi yeteneklerin yerinde yeller estiğini; zırhınızı tamir etmek, yeni yetenek öğrenmek ve iksir almak için mutlaka şehre dönmek zorunda olduğunuzu fark edince içten içe söylenmeden edemiyorsunuz. Neyse ki oyun haritasının orasına burasına saçılmış kiralık yardımcılar buluyorsunuz. Bunlar savaşta etkin bir rol oynamasalar da ekibimizin envanter ekranını genişletmek, tuzakları haber vermek gibi katkılarda bulunuyorlar. Tabii ufak bir ücret karşılığında... Bu arada evet, zindanlarda tuzaklar ve gizli kapılar gibi şeylerin yanısıra birkaç bulmaca bile var. Fakat bunların ne sayısını ne de tasarımlarını beğendiğimi söyleyebilirim. Yani *Legend of Grimrock* tarzı bulmacalar arıyorsanız maalesef onu burada bulamayacaksınız.

Zurnanın zırt dediği an

Oyun tıpkı *Shadowrun: Returns* gibi Unity motorunu kullanıyor. Gelgelelim beraberinde çok saçma kısıtlamalar da getiriyor. Eğer sisteminiz 64-bit değilse oyunu orta seviye ayarların üzerine çıkaramıyorsunuz. Bitmedi... İşletim sistemine getirilen bu kısıtlama karakterlerin savaş naralarını, ambiyans seslerini ve konuşmaları da ortadan kaldırıyor; geriye sadece müzik ve çatışma sesleri kalıyor. İşin acı tarafıysa oyunun 32-bit işlemcili sistemlerde çatır çatır çalışabilmesi, çünkü Early Access sırasında külüstür PC'mle bile her şeyi son ayarlara getirip oynayabiliyordum. Ama artık bunu yapamıyorum maalesef ve tabiri caizse çamur gibi grafiklerle baş başa kaldım. Bu saçma karar için yapımcıları esefle kınıyorum.

Bunu saymazsak, grafiklerin genel anlamda güzel gözüktüğünü söyleyebilirim. Oyunda "retro pixelation" adlı bir de seçenek var ki sanırım en çok sevdiğim yanı bu oldu. Çünkü tüm oyunu 80'lerden fırlamış gibi, piksel piksel oynamanızı sağlıyor. Bununla birlikte bazı kaplamalarda, özellikle duvarlarda ve kapılarda birkaç burun kıvırtan detaya da denk gelebiliyorsunuz. Neredeyse bütün NPC'lerin aynı göründüğünü ve bazı portrelerin çok kez kullanıldığını da eklemem gerek.

Bunun dışında uzaktaki düşmanlardan hangisi vuracağımızı seçememek, rakiplerimizin bir türlü önümüzde sıraya giremeyip savaş boyunca step dans yapmaları, kapılarının durduk yere kaybolması, canavarların içinizden geçip gitmeleri gibi irili ufaklı, oyunu çökertmeyen, hatta bazen gülmenizi sağlayan bazı buglar da var. Bir de iyi yazılmış metinleri gölgeleyen çok kötü bir diyalog ağacı söz konusu. Tamam, nostalji güzeldir ama bu da biraz tembelliğe kaçmak gibi olmuş.

Tüm şikayetlerimize rağmen, önceki *M&M*'in bıraktığı hasarı kısmen süpüren bu yeni-eski oyunun serinin sevenlerine iyi geleceğine inanıyorum.



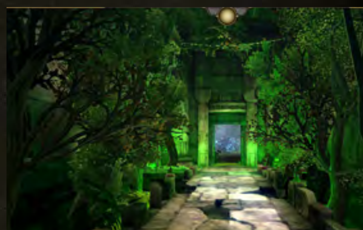
Heroes 3'ten Christian'ı hatırlayan?



İç mekân tasarımları dış dünyaya nazaran daha başarılı.

Grid-based de ne ola?

Eskiden RYO'lar karelere ayrılmış haritalarda oynanırdı. Yani Skyrim'deki gibi eliniz kolunuzu sallayarak her yeri gezmek mümkün değildi. Onun yerine, durduğunuz konuma göre her seferinde sadece bir kare ilerleyebiliyordunuz (sağa, sola, öne veya arkaya). İşte MMXL da bu sistem üzerine kurulu, ama daha akıcı ve modernize edilmiş hâliyle.



+

- Dengeli savaş sistemi
- Buram buram nostalji hissi
- Retro pixelation özelliği
- 12 yıl sonra yeni bir M&M!

−

- Bulmacaları yetersiz
- Diyaloglar olmamış
- Birkaç küçük bug
- İşletim sistemlerine getirilen saçma sapan sınırlama

7

SON KARAR
Eski tarz RYO'ya susamış olanlar gelsin!

Tür: RYO **Yapım:** Limbic Entertainment **Dağıtım:** Ubisoft **Dijital Fiyatı:** 80TL (Playstore - Deluxe Ed.), 25$ (Steam)
Detaylı Bilgi: bit.ly/1b94gUn



Aslında çok güzel olacakmış da tam olmamış gibi mi? -Eser Güven

Broken Age

Yine bekliyoruz

Bölümler halinde yayınlanan oyunları bekleyenler için en riskli şey her an bir yerlerden spoiler yiyebilme ihtimalidir. Doğruya doğru, ben Broken Age'in bu ilk bölümü için spoiler yemek istemezdim. Sırf bu yüzden yazıda ince eledim sık dokudum. Siz de bu seferlik bir değişiklik yapıp bu ilk bölümü oynayın. İkinci bölüm ilkinin üzerine ne kadar çıkacak, birlikte görelim. Azıcık beklemekle pullarımız dökülmez ne de olsa.



Ben bazen yeniden ilk gençlik yıllarıma dönmek istiyorum.

Aslında yaşlı sayılmam, daha yolun yarısına bile gelmedim. İlkgençlik yılları derken de 16-18 civarını kast ediyorum. İçimizdeki isyankar ruhun zirve yaptığı, otoriteye karşı gelmek için yanıp tutuştuğumuz, yaşamımızı kendimize göre şekillendirmek istediğimiz yaşlar. Mesela bir Vella olmak istiyorum. Yıllardır süregelen gelenekler kafama yatmadığı ve bir yaratığa yem olmak çok da cazip gelmediği için isyan bayrağı çekmek, koskoca düşmana tek başıma kafa tutmak istiyorum. Ya da bir Shay olsam istiyorum. Bana dikte edilen rutin ve korumalı hayattan sıyrılmak, hayat karşıma tehlikeler çıkaracaksa bile bunlarla yüzleşerek büyümek istiyorum.

Ben bazen yeniden ilk gençlik yıllarıma dönmek istiyorum.

Şşşşt, Schafer abi, uyan uyan, geç kalacaksın

Bundan yıllar önce bir makale okumuştum. İçeriği çok ayrıntılı olarak aklımda olmasa da başlığı aşağı yukarı şöyleydi: "Tim Schafer bir daha bilgisayar oyunu yapmamalı." Aslında çok kötü bir yazı değildi, aksine Tim Schafer'ın hikâye anlatımı ve orijinal karakterler geliştirme konusunda tam bir deha olduğundan bahsediyor ama iş oyunların kendisine geldiğinde çuvalladığını söylüyordu. Örneğin *Grim Fandango*'nun muhteşem hikayesi, karakterleri ve atmosferinin oyun mekaniklerince gölgelendiğini öne sürüyor ve Schafer'a kısaca "Üstad sen oyun yapmayı boşver de roman veya filmler için senaryo yaz" diyordu. Schafer'ın bu adamı sallamadığı iyi oldu, yoksa *Broken Age* ile tanışamayacaktık :)

Evet baylar bayanlar. Tim Schafer yıllardır süren point & click adventure uykusundan nihayet uyandı ve *Broken Age*'in ilk bölümünü 'Alın da oynayın bebeler' dercesine önümüze bırakıverdi. Ama artık uykusu ne kadar derinse (son p&c oyununun 1998'deki *Grim Fandango* olduğunu düşünürsek) tam olarak silkelenip kendine geldiğini söyleyemeyeceğim ama bu da bir başlangıçtır.

Broken Age bize Vella ve Shay'in hikayelerini anlatıyor. Daha doğrusu anlatmaya başlıyor çünkü karşımızda oyunun yalnızca ilk bölümü var. Şu 'arkası yarın, bekleyin bakalım' tarzına kolay kolay alışabileceğimi sanmıyorum ama yapacak bir şey yok tabii.

Vella ve Shay'in kesişimi boş küme mi ki?

Vella gencecik bir kız. Ve kurban edilmek üzere. Ve etrafındaki kimse (dedesi hariç ama o da azıcık bunamış zaten) bundan şikayetçi değil. Aksine kızların Mog Chothra isimli yaratığa kurban verilmesi yıllardır süren bir gelenek ve halk bunu büyük bir coşku içinde gerçekleştiriyor, genç kızlar Mog Chothra kendilerini yesin diye şekilden şekle giriyor. Vella hariç. Vella'nın aklında başka bir soru var: "Neden ölmek zorunda olan benim de Mog Chothra değil?".

Shay ise galaksiler arası yolculuk yapan bir geminin genç kaptanı. Hayatı o kadar rutin ki; her sabah mısır gevreği



Haydi hep birlikte isimimizden bir harf atıp hafifliyoruz. Bana artık Es'r diyebilirsiniz.



Şu gömlek size de Stan'i hatırlattıysa bendensiniz.



Ben Mog Chothra olsam önce Fun Size'ı yerdim, çok konuşuyor o.

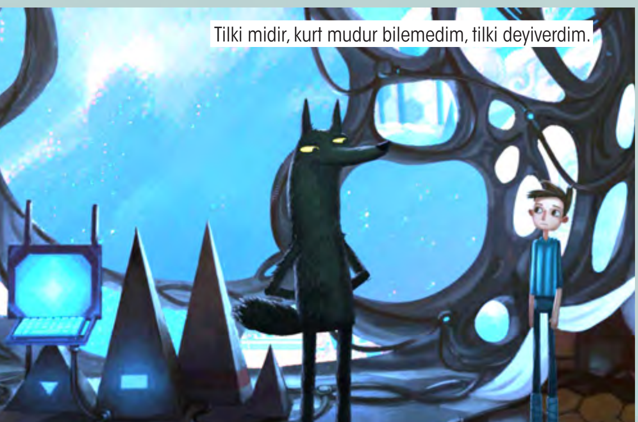
- **Tür:** Point&Click Adventure
- **Yapım:** Double Fine
- **Sistem:** Ekonomik
- **Fiyatı:** 24.99$
- **Dahası İçin:** http://www.brokenagegame.com/

yiyor (çeşidi değişse de Shay'in de dediği gibi 'bunların birbirinden ne farkı var ki?'), 'anne' ismindeki bilgisayarın kendisini yolladığı görevleri yapıp, yatağa bir kahraman olarak giriyor. Gittiği görevler ise bu bilgisayarın kendisi için hazırladığı kurmacalardan ibaret. Birinde üzerlerine dondurma çığı düşmüş veletleri dondurmayı yiyerek kurtarıyor, bir diğer görevde zaten gerçekleşmeyecek bir tren kazasını önlemeye çalışıyor. Ama Shay artık çocuk değil ve bu görevler onu eğlendirmiyor. O değişiklik istiyor ve bu rutini bozmak için karşısına çıkabilecek tehlikeleri büyük bir zevkle kabul ederek karşılaştığı ilk fırsatın üzerine atlıyor.

Görünüşte Vella ve Shay iki farklı dünyanın insanları. Acaba gerçekten öyle mi? Kim bilir. Belki ortak yanları vardır, belki yoktur. Bunu oyunu oynadığınızda kendiniz öğreneceksiniz. Bizi ilgilendiren kısım bu iki karakter arasında istediğimiz zaman geçiş yapabiliyor olmamız. Hikayeler birbirinden bağımsız göründüğünden oyunun devamı açısından diğer karaktere geçme zorunluluğumuz yok, ama yine de örneğin Vella'yı oynarken bir yerde takılınca Shay'e geçip hikayenin o kısmını devam ettirebiliyoruz. Ama tabi isterseniz önce birini, sonra birini de bitirebilirsiniz. Seçim tamamen size ait.

Över gibi yaparken bir anda...

Schafer'ın oyunlarında kendine has ama bir o kadar da eğlenceli ve etkileyici grafikler görmeye alışkın biri olarak Broken Age'in tarzını da inanılmaz beğendiğimi söylemeliyim. Özellikle de Vella'nın dünyasında her bir ekranın sanat eseri gibi görünmesini geçtim, karakter tasarımları gerçekten inanılmaz orijinal. Animasyonlar desem olağanüstü, diyaloglarla yüz ifadelerinin uyumu falan on numara olmuş. Her bir karakterle konuşmaktan ayrı bir zevk alıyorsunuz, çünkü hem diyaloglar komik, hem de dediğim gibi karakterlerin hal ve hareketleri çok hoşunuza gidiyor. Amaaaaaa... Özellikle akılda kalıcı bir karakter var mı derseniz cevabım %95 ölçüde hayır olacak. Tamam çok çeşitli ve farklı karakterlerle tanışıyoruz ama bunlarla o kadar kısa süre görüşüyoruz ki üzerimizde herhangi bir etki bırakmıyorlar. Yani Broken Age'deki tüm karakterleri toplasanız Monkey Island'daki Stan etmiyor. Bunun tek istisnası Shay'in dünyasındaki *tilki*, ama onu da ne kadar hatırlayacağımızı zaman gösterecek.


Tilki midir, kurt mudur bilemedim, tilki deyiverdim.

Tam bir yıldızlar geçidi

Broken Age'in en kuvvetli olduğu yanlardan biri müzik ve seslendirmeleri. LucasArts adventurelarının müziklerine imza atan Peter McConnell'ın varlığı etkileyiciyken seslendirmeler için nefis bir kadro toplamış. Jennifer Hale, Ginny Westcott, Cree Summer gibi ustalara ek olarak tanıdık bazı isimler de var. Elijah Wood, Will Wheaton, Jack Black, Pendleton Ward ve Hynden Walch bu kadronun sadece bir kısmı.

+

- Hastayım bu adamın hayalgücüne
- Grafikler tablo gibi,
- Zorlama değil, doğal espriler
- Ana karakterler çok tatlı, yerim onları
- Sonu hakikaten çok iyi olmuş ama çok pis yerde kesildi

—

- Keşke odak grubu olarak PC oyuncuları ön plana çıkarılsaydı
- Basitleştirilmiş kontrol ve bulmacalar zevki biraz azaltıyor

8

SON KARAR
İkinci bölümü iple çekmek için yeterli sebebimiz var.

Grim Fandango, Full Throttle, Day of the Tentacle, Monkey Island gibi başyapıtların adamı Tim Schafer'ın yeni point&click adventure'ını oynarken bu türe damgasını vuran bulmacaları da görmek istiyor insan. Bu noktada da koca bir 'maalesef' bekliyor bizi. Schafer zamanında eski Lucas oyunlarındaki kelime sistemindeki bazı sorunları eleştirmişti haklı olarak, örneğin 'kullan' komutunu bir kapı üzerinde kullanmakla 'aç' veya 'kapa' komutunu aynı kapı üzerinde kullanmanın bir fark yaratmadığını, oyuna yalnızca ek yük bindirdiğini söylemişti. Broken Age'de ise her şeyi o kadar sadeleştirmiş ki, vur deyip öldürmek tam olarak buna denir. Bir kere oyunda yalnızca tek bir imleç var ve bu imleç ekrandaki hotspotların üzerine geldiğinde şekil değiştiriyor. O kadar. Kullan, konuş, incele, al gibi komutların hepsi tek bir ikonda birleştirilmiş. Bunun sebebi de oyunun cayır cayır 'ben tabletler/akıllı telefonlar için tasarlandım' diye bağırıyor olması. Aman sakın tabletçiler kontrollerde zorluk yaşamasın, PC oyuncularını sallasak da olur he mi? Envanter ekranını açmak için bile fareyi ekranın altına getirmek yetmiyor, bir de oradaki düğmeye tıklamak lazım.

Bu halde bile zor bulmacalar yaratmak mümkün olabilirdi ama bu oyunda zor bulmaca diye bir şey yok. Ekrandaki tüm hotspotlara tıkladığınızda zaten çoğu şeyi çözmüş oluyorsunuz. Yaklaşık 3 saat süren bir oyunda hiçbir yerde takılmayınca insan haliyle kıllanıyor. Neyse ki oyunda ipucu sistemi yok, ama dediğim gibi bulmaca zorluğu olmayınca böyle bir sisteme ihtiyaç da yok. Schafer oyunun kolay başlayıp zorlaşacağını söylemişti, yani ikinci bölümün teorik olarak daha zor ve sevdiğimiz tarzda bulmacalar sunması lazım ama buna da ne kadar inanılır, göreceğiz.



Bu bir başlangıç olsun diyelim

Oyunun ilk inceleme notları geldiğinde etraf 9'lardan, 9,5'lardan geçilmedi (biraz da duygusal sebeplerden). "Obaaa, yoksa yılın oyunu mu geldi, naptı lan bu Schafer' falan diye düşündürdü yani. Ama ben 25 yıllık bir adventure oyuncusu olarak bu oyuna 9 verirsem içim rahat etmez. Öyle bir durumda bir Grim Fandango'yu, bir Day of the Tentacle'ı skalanın hiçbir yerine sığdıramam çünkü. Ama siz kendinizi oyuncu yelpazesinin biraz daha casual kısmına koyuyorsanız verdiğim nota koskoca bir 1 daha ekleyin, çünkü Broken Age'de kesinlikle aradığınızı bulacaksınız. Ben ise bunun Schafer'ın o derin uykudan uyandığı oyun olduğunu düşünecek, bu yüzden acayip mutlu olacak ve 9+ notunu hiç düşünmeden yapıştıracağım 'o oyunu' bize sunacağı günü büyük bir keyifle bekleyeceğim.



RUST

Hayatta Kalmak İçin Dişini Tırnağına Takanların Oyunu

-Nurettin Tan

Hepimiz *DayZ Standalone*'a odaklanmışken ve Cherno'da yaşamak için çırpınırken, *DayZ* ile hemen hemen aynı zamanda erken erişime açılan başka bir yaşam mücadelesi oyunu *Rust* sessiz sedasız Steam'in en çok satanlar listesindeki sıralamayı tırmandı ve birincilik koltuğuna oturdu. Dolayısı ile oyuna olan ilgi kabardı, hatta çoğunuz halihazırda Facebook'tan Rust oynayıp oynamadığımı soruyordunuz. Herkes alıp almama konusunda kararsız ama oyunun birinciliğe çıkması oyuncuların merakını arttırıyor. Bakalım bu yazıdan sonra sizi *Rust* almak için ayartabilecek miyim, çünkü oyun hiç tahmin etmediğim şekilde ilgimi çekti.



Zombiler aslında bizim dostumuz. Çünkü onları öldürünce üzerlerinden gayet güzel eşyalar düşüyor. O yüzden ortalıkta sadece kutu aramakla kalmayıp arada bir dışarı çıkıp zombi de avlamak gerekli. Tabii ki ateşli silahlarla çünkü kafa kafaya girdiğinizde bir zombi sizi yaklaşık üç vuruşta öldürüyor.

Rust en basit tabiri ile *DayZ* ve *Minecraft* karışımı bir oyun ama *MC* kısmı daha ağır basıyor. Çünkü oyuna ilk başladığınızda elinizde bir kayadan başka hiçbir şeyiniz yok. Üşüyorsunuz, açsınız ve gece olmak üzere, barınmanız lazım. Bütün bu ihtiyaçlarınızı yerine getirmek için de hızlı şekilde çevredeki malzemeleri toplamak ve üretime geçmek zorundasınız. İşte o noktada *Minecraft* ruhu kendisini hemen hissettirmeye başlıyor.

Oyunda bir adadasınız, ya da kıyıya komşu bir karanın parçasında. Herhangi bir konusu olmayan *Rust*'ta diğer oyuncular ile aynı kaderi paylaşıp adaya bırakılmış biri olarak hayatta kalma mücadelesine başlıyorsunuz. Arada bir tepeden geçen ve erzak atan kargo uçağının olması bize birinin buraya bir tür oyun için bıraktığı izlenimi veriyor ama dediğim gibi herhangi bir konu yok.

Bu gecekondu nasıl kondu?

Rust'ın bir gece/gündüz döngüsü var. Ama *DayZ*'deki gibi uzun sürmüyor. Yaklaşık yarım saatte bir gün aydınlanıp kararıyor ve belki de bana öyle geldi ama gece daha çabuk geçiyor. Güneş tepedeyken karakter üşümüyor ama akşam olmaya başladığı zaman soğuk kendini hissettiriyor. Söylemeyi unuttum; adet yerini bulsun diye artık kardeşimiz gibi olan ve neredeyse her oyunun tuzu biberi zombiler burada da var. *Minecraft*'ın aksine gece olunca ortalık zombi kaynamıyor ama belirli saatler o kadar karanlık oluyor ki bir zombiye yaklaştığınızı görememe ve temiz bir dayak yeme ihtimaliniz yüksek. Dolayısı ile pembe pencereleri olan evinizi kurmak için ilk günden erzak toplamaya başlamanız lazım.

Ev kurmak biraz çetrefilli olduğu için ilk gün yeterli malzemeyi toplayamazsanız doğrudan geçici bir baraka kurabilirsiniz. İçine ancak sığabileceğiniz tuvaletten bozma bu barınaklar en azından geceyi zarar görmeden geçirmenize ve içinde kamp ateşi yakmanıza olanak tanıyor.

Malzeme toplamak çok önemli

Şimdi size çok önemli bir bilgi vereceğim ve bu detay sizi diğer oyunculardan açık ara avantajlı yapacak. *Rust* toprakları belinize kadar gelen yüksek otlarla kaplı ve bu otlar etrafa dağılmış kaynakları (odun, taş, metal ve sülfür), otlayan hayvanları ve hatta diğer oyuncuları görmenizi çok zorlaştırıyor. F1'e basıp çıkan satıra grass.on false yazarsanız bu otların 80%'ini azaltıyorsunuz ve en uzaktaki kaynağı bile rahatlıkla görebiliyorsunuz.

Eğer uyku tulumu yaparsanız öldüğünüzde tekrar buradan kalkabilirsiniz.





Eğer silaha fener takarsanız geceleri dışarı çıkmak da sorun olmuyor.



- **Tür:** Hayatta kalma / FPS
- **Yapım:** Facepunch Studios
- **Dağıtım:** Facepunch Studios
- **Sistem:** Ekonomik
- **Kutulu Fiyatı:** Yok
- **Dijital İndirme:** 20$
- **Yaş Sınırı:** 18+
- **Dahası İçin:** play-rust.wikia.com

Elinizdeki taştan kurtulmak çok önemli, çünkü onunla malzemeleri bayağı yavaş topluyorsunuz. O yüzden biraz kaya ve odun topladıktan sonra hemen taş baltası yaparak hızlanmalısınız. İleride normal baltaya terfi edip sonra kazma kullanmaya başlayabilirsiniz. Evinizi ya da barınağınızı bu kaynakların çıktığı ve aynı zamanda avlanabileceğiniz bir bölgeye kurmak çok önemli. Sonra içinde zombilerin olduğu minik yerleşimlere giderek kutu açmaya ve yeni araç gereçler bulmaya çalışacaksınız. Taş baltasından M4'e kadar geniş bir yelpaze sizi bekliyor.

Ev alma lomşu al!

Atalarımızın ne kadar doğru dediğini *Rust* oynarken anlayacaksınız. Öncelikle oyunda sesli iletişim mevcut. "v" tuşuna basarak yanınıza gelen insanlarla konuşabiliyorsunuz. Chat satırları ise genele açık ve herkes tarafından kullanılıyor. O yüzden arkadaşlarınız ile konuşurken diğer oyuncuların görmesini istemiyorsanız oradan yazışmak yerine Skype benzeri bir program kullanmanız daha mantıklı. Aksi halde yerinizi öğrenen diğer oyuncular dibinizde bitebilir.

Bazen öyle anlar geliyor ki çok fazla oduna ihtiyacınız oluyor ve böyle zamanlarda karşınıza aniden çıkan sırtı dönük malzeme toplayan başka bir oyuncunun kafasına balta saplamak gibi ani dürtü içinizi kaplıyor. *Rust* dünyası en az *DayZ* kadar acımasız. Dışarıda savunmasız olduğunuz kadar yaptığınız evlerde de tam anlamı ile güvende sayılmazsınız. Eğer evinizin tahta bir kapısı varsa, balta ile yaklaşık üç yüz vuruşta o kapıyı yabancı biri kırabiliyor ya da kapı metal ise C4 ile patlatılabiliyor. Bu yüzden komşuluk ilişkileri gayet önemli. Yanınıza yerleşmek istediğini söyleyen ve dostça davranan birini geri çevirmeyin. Çünkü siz oyundan çıktığınızda evinizi soymaya gelenler olduğunda o oyuncu orada olabilir ve sizin yerinize evinizi savunabilir. Ne de olsa sizin evinizden sonra sıra onunkine gelecektir.

Çok büyük evler kurmamaya özen gösterin çünkü tahta evlerin belirli bir çürüme oranı var. Örneğin 5 gün içinde oyuna girmezseniz duvarlar yıkılmaya başlıyor. Duvarları tadilat etmeniz gerektiği için ve odun toplaması da zahmetli bir iş olduğundan içinde yaşayabileceğiniz makul büyüklükte bir ev en iyisi olacaktır.

Özellikle PvP sunucularında belirli aralıklarda yukardan bir uçak geçtiğini göreceksiniz. Bu uçaklar muazzam erzaklar bırakıyorlar. Örneğin bu bırakılan paketlerde evinizi yapmada büyük ölçüde işinize yarayacak malzemeler ve daha da önemlisi silahlar bulabilirsiniz. Uçağın erzak attığı noktaya diğer oyuncular da koşacağı için tam bir cümbüş yaşanacak ve kargo kutularının yanında ellerindeki taşlarla millet birbirinin kafasını gözünü yarmaya çalışacak. Eğer basit bir tabancanız varsa bile oradan tek galip olarak çıkmanız kaçınılmaz.

Rust'ı nasıl tanımlarsın derseniz şu cümle her şeyi açıklar sanırım "Neden olduğunu bilmediğim şekilde oyun feci şekilde kendini oynatıyor." *DayZ* de erken erişimde olmasına rağmen *Rust* sanki daha fazla içerik sunuyormuş gibime geldi (şimdilik). Steam'de aldığı olumlu satışlar ile *Rust* eğer kendini geliştirmeyi becerirse fena halde bağımlılık yaratacak ve unutulmayacak oyunlar arasına girebilir. O kadar da iddialıyım. Oyunu alanlar varsa sunucumuza bekler, kurduğumuz kasabada bir gecekondu da sizin dikmenizi umut ederiz. Governor'ınız konuştu...



Yaklaşık haritamız bu. Yola çıkmadan evvel yanımıza alacaklar listesi: Yeteri kadar mermi, radyasyona karşı koruyucu hap, yemek ve çantamızda yeteri kadar boş yer olmalı. Ne yazık ki şimdilik oyunda herhangi bir araç olmadığı için bu coğrafyada yolculuk yapmak çok zor ve ne yalan söyleyeyim özellikle eve dönerken çok sıkıcı oluyor.

+

- Bina yapabilme
- Kaynak toplama
- 200 oyuncuya kadar sunucu desteği

–

- Erken erişim modunda eksiklerini saymak haksızlık olur. Tam sürüm çıkana kadar dudaklarımız kilitli.



Yapıların çürüdüğünü unutmadan tadını tuzunu kaçırmadan bina yapın derim.

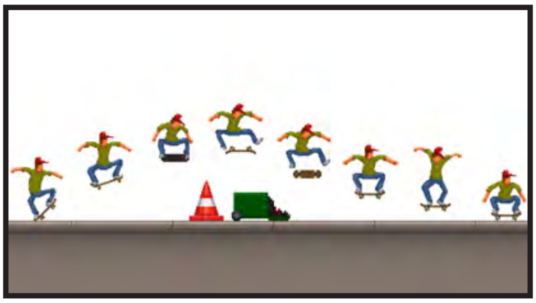
SON KARAR

DayZ ile ikisini karşılaştırmamak lazım. Bu daha çok Minecraft tarzı bir oyun. Kesinlikle denenesi ve gelecek vaat ediyor.

OLLI OLLI

OLİ ÇEKMEYE ÇALIŞTIĞIMIZ GÜNLERE DÖNÜŞ –OZAN ERTEN

Küçüklüğümde çok defalar kaykay konusunda profesyonel olmaya çalışmış ama her seferinde tek kazandığı fazladan bir kaç yeni yara olan bir insandım. Daha sonra paten konusunda kendimi ilerlettim fakat bu tür sokak extreme sporlarının en "cool" olanının kaykay olduğunu herkes biliyordu. Çünkü zordu, çünkü üzerinde havalı görünüyordun, çünkü Mart McFly da kaykaycıydı. Bu hevesimizi *Tony Hawk* serisi ile başlayan başarılı kaykay oyunları ile gideriyorduk fakat uzun süredir piyasaya güzel bir kayay oyunu çıkmadığı bir gerçek. *Olli Olli* bahsettiğim oyunlarla aynı kulvarda olmayan, sadece Vita'ya özel çıkan ama kendi çapında iyi bir oyun olarak göze çarpıyor.





Oyun daha çok telefon ya da tabletlerimizden alışık olduğumuz tarzda runner oyunlarına benziyor. İki boyutlu grafikler ve yandan görünen, sürekli akan bir ekran. Fakat özellikle kontrolleri ele aldığımızda bahsettiğim oyunlardan çok daha komplike olduğunu görüyoruz. Vita'nın sol analog çubuğu oyunun can damarı. Bütün haraketleri bu analog sayesinde yapıyoruz. Elinize aldığınızda ilk olarak size zor gelecek olan ve oyunu bir kenara atmayı düşündürtecek bu kontrollere alışması kısa bir süre alıyor. Alıştıktan sonra bütün bölümleri yağ gibi akan bir ritimle oynamanız mümkün. Ama bölümün sonuna ulaşmak size yetiyor mu? Hayır. Çünkü oyun, önünüze sizden her bölümde yapmanızı istediği 5 ayrı haraket koyuyor. Bunları yaptıkça puan alıyor ve diğer bölümlere ilerliyorsunuz.

Çok büyük bir oyun değil ama kaykay oyunlarını özlediyseniz sizi boş zamanlarınızda ya da yolculuklarınız esnasında bolca oyalayabilir. Mobildeki bir çok runner oyundan daha keyifli geldi bana. Sizi her saniye masrafa sokmaması da cabası. Ama içimizdeki yeni nesilde oli çekme, grind atma ve kickflip yapma isteğini tam olarak bastıramayacağı da bir gerçek.

vita



+

- Kaykay özlemini gideriyor
- Hırs nefis bir duygu
- Olli çekmek!

–

- Bölüm tasarımları
- İçerik pek az

7

SON KARAR
Bağdat Caddesi'nde kaykayla gezen havalı çocuğa cevap niteliğinde.

Tür: Spor - Runner **Yapım:** Roll7 **Dağıtım:** Sony **Dijital İndirme:** 23 TL (PSN) **Dahası İçin:** r7games.webs.com/olliolli

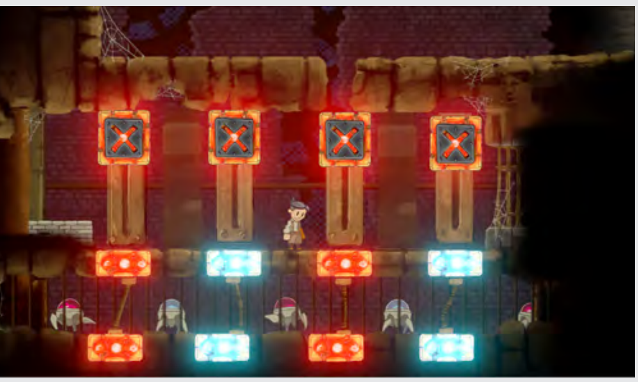
TESLAGRAD

BİLİMİ BAL EYLEDİK! –BERKAN CESUR

Platform türünden daha da ne kadar farklı fikir çıkabilir dedikçe, bizi şaşırtmaya kararlı farklı bir yapımcı alıyor sazı eline. Bence artık bu argümanı bırakmanın zamanı geldi.

Teslagrad baştan sona "munzur" bir yapım. Gerek grafik yapısı, gerek Tim Burton filmlerinden fırlamış müzikleri, gerekse de oynanışı gereğiyle munzurdan daha iyi bir tanımlama bulamadım bu oyun için. *Da Vinci's Demons* dizisinden hayli etkilendiğini düşündüğüm yapımcılar, steam-punk bir evrende bilimin kucağına atıyor bizi. Farklı özellikleri bulunan icatları kullanarak geçtiğimiz bulmacalar hem akıl dolu hem de eğlenceli. Sözsüz hikâye anlatımının masalsı tadı da yerinde olunca değmeyin keyfimize.





Eğer çocukluğunuzda elektrik, mıknatıs gibi şeylere kafayı taktıysanız, en sevdiğiniz film *Back to the Future*'sa, bi' de üstüne *Bioshock* tandansını oyunlarda görmekten hoşlanıyorsanız, *Teslagrad* size 10$'lık fiyatının yanında bir kucak mutlulukla birlikte geliyor, haberiniz olsun. (Bu özelliklere sahip kadın okurlarımız için ise mail adresim derginin künye bölümünde mevcut...) (*Sakin Berkan, derin nefes al şimdi –Sarp*) Oyunda mıknatıs özelliğini kullanarak tekrar tekrar yanlış yollara sürükleneceksiniz ama bu sizi yıldırmasın. Mıknatıslar bu zamana kadar en iyi oyuncaklar olmuş, hiçbir zaman bizi yarı yolda bırakmamıştır. Zaten onları buzdolabına süs yapıp kaderine terk eden biz insanlık utanmalıyızdır. (Mıknatısları çok seviyorum, lütfen beni susturu...ÇAT)

Teslagrad açıkça bir sentez. *BioShock*, *Dishonored*, *Limbo*... bir sürü beğenilen oyundan kırpma söz konusu. Bu durum eğlenceyi azaltıyor mu? Hayır. Bir oyundan eğlenmek için orijinallik mi aramalı? E o da hayır.

Ne yalan söyleyeyim, platform kadar tatlı tür var mı ya! Bu da olmuş!

pc mac linux



+

- Resmen tüm sevilen oyunlardan sentez.
- Da Vinci's Demons esintileri
- Akıcı platform mekanikleri

–

- Kötü?

9

SON KARAR
Platform türü ölür mü? ASLA!

Tür: Platform, Bulmaca **Yapım:** Rain Games **Yayın:** Rain Games **Dijital İndirme:** 10$ (Steam) **Yaş Sınırı:** Yok

Konfederasyon, DLC'lerin bilgisayarlarımıza havadan sihirli ve bedava ineceği günü 30 Şubat olarak belirtti.

GRAN TURISMO 6
TOYOTA FT-1 CONCEPT COUPÉ

Gran Turismo 6'ya geçtiğimiz haftalarda gelen bir güncelleme ile Toyota'nın şahane konsept aracı FT-1 Concept Coupé oyundaki yerini aldı. Sezonluk etkinliklere eklenen bir yarıştan gümüş kupa aldığınız takdirde, ki gümüş almak oldukça kolay, araç sizin oluyor.

FT-1'ın açılımı aracı gayet açık bir şekilde tanımlıyor: Future Toyota 1. Toyota'nın önümüzdeki yıllarda spor araçlarında tasarımsal olarak ne tip bir yol izleyeceğini FT-1 ile net olarak görebiliyoruz. Aracın önü hafiften F1 araçlarını andırıyor, arka kısmında ise biraz Bugatti'lik var. Saydam kaputundan motorunun da kendini gösteriyor olması ayrıca hoş olmuş. Makinenin *"ben yarışmak istiyorum arkadaş!"* dediğini duyar gibisiniz.

Kontrolü elinize aldığında ise benzerlerinden oldukça farklı bir his uyandırıyor. Asfalta yapışma seviyesi inanılmaz boyutlarda. Yani sert teker takarsanız drift yapmaya da uygun ama yumuşak tekerlerle yarış sırasında aracı kaydırmanız, spin atmanız falan mümkün değil. Aracın hızı ve hızlanma oranı da çok üst düzey. Eh, hâl böyle olunca doğal olarak dönmekte sıkıntı yaşayabiliyorsunuz. Düzlüklerin ve hafif virajların yoğun olduğu pistlerde araç coşuyor ama keskin virajlarda biraz fazla yavaşlamanız gerek. Dediğim gibi, doğal artık o da.

Yalnız FT-1'la ilgili tek sıkıntım kokpit kamerası. Kokpitin içi gayet şık tasarlanmış, ona lafım olamaz da hız göstergesinin cama yansıtılması çok rahatsız edici geldi. Çok dikkat dağıtıcı olmuş, o yüzden kokpit kamerasını tercih eden arkadaşlar hayal kırıklığına uğrayabilir.

Ama sonuç olarak henüz almadıysanız hemen girin alın şu aracı derim. El altında bulundurulası, sık sık binip yarışılası bir canavar olmuş. Ha, şunu da not edeyim bu arada, FT-1 bir Vision GT aracı değil. FT-1'ı tasarlayan yetenekli ellerin Toyota'nın Vision GT için hazırlayacağı araçta neler yapabileceğini bir an önce görmek isterim şahsen. **- Ömer**

Fiyatı: Ücretsiz





EUROPA UNIVERSALIS IV
CONQUEST OF PARADISE

YERLİLERE FARKLI GÖZLE BAKMAK İSTER MİSİNİZ? -Sarp Kürkcü

Europa Universalis IV, türündeki birçok oyun gibi geniş kitlelerin gözünden kaçmayı başarıyor. Bir de DLC'nin durumunu düşünün siz. Ama seviyoruz seni *Conquest of Paradise*. Eksiklerin var tabii ama, olsun. Sil gözyaşlarını.

Artık, elimizde fethedilebilecek "yeni" bir Yeni Dünya var. Üstelik her seferinde tekrar yaratılan bu alanda yerliler, bildiğimiz gibi değiller. Artık topraklarınızın alınması bir kader değil. Elleri göreyim!

Gerçi bu, oyunun tarihsel tutarlılığına bağlı oyuncuları korkutabilir. E peki, İtalya'nın gidip Londra'yı yüzyıllarca kuşatması hiç rahatsız etmemiş miydi? O nedenle, Amerikan yerlilerine sunulan seçenekler problem değil. Ama her seferinde rastgele yaratılan topraklar kimi zaman sürprizler, kimi zaman sıkıcılık dolu alanlar sunuyor. Sistem, bazen anlamsız sonuçlar çıkartıyor karşınıza.

Kolonileşme sistemine gelen yeniliklerse bu haritayla paralel ilerliyor. Harita ve yerlilerin yerleşimi değişince, kolonileşme deneyimleri de her oynanışta farklı oluyor. Dediğim anlamsızlık burada çıkıyor işte. Ama yine de her seferinde gerçekten yeni bir yer "keşfediyorsunuz". Ayrıca koloniler ilerleyip sıkı devletlere evrilebiliyorlar artık. Bu da güzide eklentilerden birisi.

Paradox, bir kıyak yaparak oyunculara bu yamanın koloni mekaniklerini ücretsiz bir yama olarak sundu zaten. Ama oynamak için DLC'ye ihtiyacınız var, yoksa kolonilerin gelişimini seyretmekle yetinirsiniz. Fiyatı fazla gelebilir ama yine de *EU IV*'ü sevdiyseniz, *Conquest of Paradise* kalbinize ok gibi uçacaktır.

Fiyatı: 15 dolar



inceleme
Geç Kalan Noyan
Acelesi olmayan oyunculara

PC

HAVA STRATEJİ OYNAMAYA ELVERİŞLİ... -Noyan Akatlı

WARGAME AIRLAND BATTLE



Noyan the Geç Kalan

Bu ay uzun süredir bu köşe için bile fazlasıyla geç kalmış bir oyuna yer vererek “ciddi” strateji seven arkadaşların bir nebze gönüllerini almaya çalıştım. Önümüzdeki sayıda, mesaj gönderen ilk okurumuzun (PSN’den, facebook’tan değil noyan@oyungezer.com.tr adresine e-posta yazmanız daha iyi olabilir okuyucu dostlar) istemiş olduğu bir oyun sayfamıza konuk olacak, görüşmek üzere.

Çeyrek yüzyıl veya biraz daha sonrasında insanlığın tam anlamıyla, gerçek bir barış ve huzur ortamına kavuşmayı başarıp başaramayacağını merak ediyorum doğrusu. Devletler – ülkeler – milletler arası silahlı çatışmalar tamamen sona erecek mi? Dünya vatandaşlığı kavramına ulaşabilecek miyiz? İnsanlar arası kavgalar “Uzay aracını bahçemin kapısına park ettin!”gibi konulardan çıkan sözlü tartışmalardan mı ibaret olacak? Günümüzden otuz küsur yıl önce ders çalışmak yerine evinde tenis topuyla basketbol oynayan gözlüklü, sıska Noyan; *Wargame* adlı strateji oyunu serisini otuz yıl sonra “Hey gidi günler; 2TB sabit diskli, 8GB RAM’li koca oyun bilgisayarı kasamla saatlerce strateji, simülasyon oynardım...” derken gözleri geçmişe özlemle nemlenecek mi?

Hiç de uzak olmayan geleceğe dair bu soruların ardından, yine hiç uzak olmayan geçmişe; 1981 yılının hemen başına gidiyoruz bu ayki geç kalmış oyunumuzda. Ünlü aktör Ronald Reagan, ABD’nin 40. başkanı olmuş ve Sovyetler Birliği’nin başını çektiği Varşova Paktı’na karşı “şahin” politikasını benimseyerek, savaşmaya karar vermiştir ana senaryoya göre. Biz de 2012 yılında çıkan öncülü *Wargame European Escalation*’da yaptığımız gibi taktik haritadan duruma, birliklerin konumlarına bakarak çimen yeşili ovalara, asfalt grisi otoyollara keşif araçlarımızı, ağır zırhlı tanklarımızı yerleştirmekle başlıyoruz işe. Sonra da 1980’lerdeki Soğuk Savaş ısınıp yakıcı çatışmalara dönüşse ve biz Varşova Paktı veya NATO’nun komutanlarından olsak bölgesel savaşları nasıl yönetirdik sorusunun cevabını bulmaya çalışıyoruz.



Oyunun özellikle öğrenme ve kendini geliştirme aşamasından keyif aldım. Keşif birlikleriyle rakip hedefleri belirlemek, hasar makinesi tanklarla hedefe yönelmek, çatışma kızıştığındaysa son sözü söyleyecek olan hava birimlerini (her strateji için farklı seçenekler var bir de) sahaya sürerek galibiyet peşinde koşuyoruz. Birimlerimiz her çatışmada deneyim kazanıyor, yeni yetenekler ediniyorlar, hedef – ödül sistemi gayet iyi işliyor, tek ve çok oyunculu bölümlerin ikisinde de.

Uzun stratejinin kısası; güzel grafikler, iyi bir seslendirme eşliğinde saatlerce kaptırıp oynayacağınız (belki de çoktan oynadığınız) türde bir oyun *Wargame Airland Battle*. Üstelik kutulu fiyatı 24 Şubat’a kadar indirimli, ayrıca Steam’de iki adet gayet doyurucu indirilebilir içerik için de geç kalmış değilsiniz. Şimdi Norveç topraklarındaki üssüme ve 1980’lere geri dönebilirim...



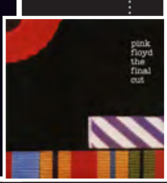
8

SON KARAR
Öğrenmesi ve ustalaşması biraz süre isteyen, “ciddi” strateji oyuncularının favorileri arasında yer alabilecek bir oyun.

- **Tür:** Strateji
- **Yapım:** Eugen Systems
- **Dağıtım:** Focus / Tiglon
- **Kutulu Fiyatı:** 60 TL
- **Dijital İndirme:** 40$ (Steam)
- **Yaş Sınırı:** 16
- **Dahası İçin:** wargame-ab.com

80’LERDEN GELEN ADAM

Pink Floyd’dan bir albüm dinledim bu ay. Yeryüzündeki anlamsız savaşları eleştiren, kınayan şarkılardan oluşan The Final Cut 1984’te Billboard müzik listelerini altüst etti, bu renkli ve sert 33’lüğü yabancı sözlü müzik seven tüm Oyungezer okurlarına tavsiye ederim.



OYNUYORUM

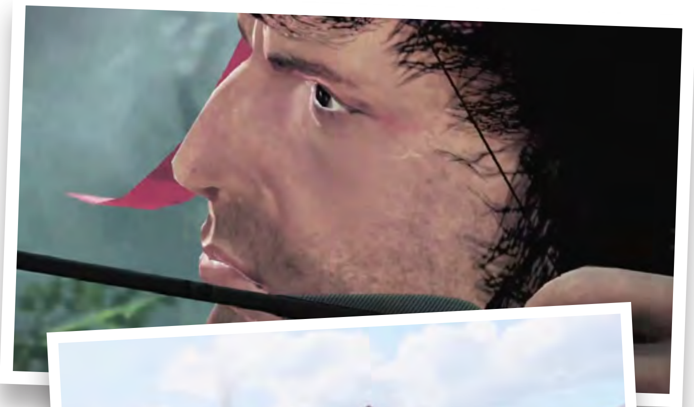
1. FF XIV Online A.R.R. - 44. seviye (PC)
2. Mortal Kombat Komplete Ed. (PC)
3. Repulic The Revolution (PC)
4. Gran Turismo 5 (PS3)
5. Silent Hill Book of Memories (Vita)
6. Battlefield 4 (PC)

BEKLİYORUM

1. The Elder Scrolls Online (PC)
2. Watch_Dogs (PC)
3. Prison Architect (PC)
4. AC: Heritage Collection (PS3)
5. WRC 4: FIA World R.C. (Vita)

Videodan Oyun İncelemeleri

Nasıl diyeceğimizi bilmiyoruz, kimin kapısını çaldıysak aldığımız tek cevap sessizlik oldu. Ama duysun biri; şu Rambo oyununun kodları çöpe atılsın. Lütfen!





RAMBO: THE VIDEO GAME

Notu 2

İzlemek İçin: tinyurl.com/ogzrambofragman

Müjdemi isterim arkadaşlar, kötü PlayStation 1 oyunu oynama hasretimizi giderecek, on numara bir oyun geliyor: *Rambo: The Video Game*!

Machine of War isimli fragmanda gördüğümüz kadarıyla eblekliğin sınırlarında dolaşan bakışlar, kötülüğü baştan tanımlayan animasyonlar vesaire hep **Sly**'in gidip yapımcıları alınlarından öpmesine sebep olabilecek seviyede. Yapay zekâ ve oynanış mekânikleri bambaşka bir dünya zaten. **Rambo**'nun kendisini otomatik tüfeklerle tarayan beş adamın karşısına cengaverce dikilip, serinkanlı bir şekilde silahına bomba yerleştirip ateşlemesi testesteron seviyelerime nasıl tavan yaptırdı anlatamam.

Sonra Rambo bir tane düşmanı gizlice öldürüyor (ki gizlice öldürülen adamın çığlık çığlığa bağırıyor olması gözden kaçmış ufak bir ayrıntı sadece), helikoptere binip Rambo'luk yapıyor, sonra tekneye biniyor, müzik yükseliyor, bir şey olacak derken... O ne? Video zöt diye bitiyor. Oyunun yaratmak istediği saykedelik atmosfere çok uygun bir bitiş yapmışlar fragmana. Alkış.

Sonuç olarak bize Playstation 1'imizi raftan indirtecek bu nadide eserin çıkış tarihini iple çekmemek için en ufak bir neden göremiyorum!



CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2

Notu 8

İzlemek İçin: tinyurl.com/ogzlordsofshadowiki

Fazlasıyla güçlenen ve mistik yönünü geliştiren Dracula geleceğe dair bir görü görür, görür görmez (son dört kelimeyi dört kere hızlıca okuyabilenler gidip kendini balık krakerle ödüllendirsin) de başına ağrılar girer, vurur kafayı uyur. Tiki vampirlerin parladığı bir dünya görmüştür. 5 dakika daha uyuyayım derken birkaç yüzyıl sonra uyanan Dracula'nın tepesi atar, Şeytan'ı da yanına katar ve gördüğü bütün yakışıklı vampirleri öldürmeye and içer. Ne olur ne olmaz diye bütün yakışıklıları öldürmeye karar verir sonra da. Bir ara aynaya bakın, kendinize yüksek puan verirseniz şu sıra evden pek çıkmayın, ortalık karışık. Aynada kendinizi göremez iseniz daha büyük sıkıntı. Gidin bir tabun felan bulun.

MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR

İzlemek İçin: tinyurl.com/ogzshadowofmordor

Ezio Tapınak Şövalyelerince sıkı sıkı korunan bir kapıdan geçmeyi başarır. Meğer bu kapı Planescape'e açılıyormuş, hop oradan başka bir kapıya atlayan Ezio bir bakar bedeni kaybolmuş. O sırada Talion diye bir adam Sauron diye bir elemanın güçlerince öldürülmüştür. "Dur bari şunun bedenini alayım" der ama Talion da boru değildir. "Vay efendim ben seni ele geçiririm", "yok ben kralını tanımam" derken el sıkışırlar ve Ezio'nun ruhunu taşıyan Talion enteresan bir adam haline gelir.

Yüzüklerin Efendisi lore'unda Wraith'lerin var oluş hikâyesini dinlediniz. Tolkien yazmış.

Hançerini Sauron'un gözüne sokma amacındaki Talion Ezio'dan aldığı kudretle her gördüğü yere patır patır tırmanmaya, orkları gizliden gizliye öldürmeye başlar. Bir de diğerlerine liderlik etmeleri için özellikle tipsiz bir şekilde dünyaya gelmiş boss orklar var tabii. Ezio'nun ikna yeteneği sayesinde ne kızlar tavladığını bilirsiniz. Artık dil dökmesine de gerek yok, tokadı yapıştırıyor, sonra o boss orc da gidip ötekini bıçaklıyor. Belli ki Ezio İstanbul'dayken Osmanlı Tokadı'nı öğrenmiş de sonra Orta Dünya'ya geçiş yapmış.

Notu 7



YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

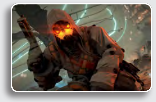
KICKSTARTER'DAN HAYAT BULAN ŞAHANE OYUNLAR GELMEYE DEVAM EDİYOR! THE BANNER SAGA'YI, SHADOWRUN'I VE WASTELAND 2'Yİ GÖRDÜKTEN SONRA BU MECRADAN (EN AZINDAN SIRA TABANLI STRATEJİ TÜRÜNDE) EKSİKSİZ OYUNLAR GELECEĞİNİ SÖYLEYEBİLİRİZ

FPS (First Person Shooter)

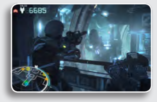


BATTLEFIELD 4
PC, PS3, PS4, 360, XBOX O NE?

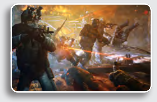
FPS'nin özgürlük ve çatışma demek olduğunu bir kez daha hatırlatıyor Battlefield 4. Tek kişilik senaryo modunu unutun (boş bir zamanınızda 3-4 saat ayırıp bitirirsiniz). Multiplayer modu zeka, yetenek ve takım oyununun birlikte yürüdüğü muhteşem bir yapım olmuş. Multiplayer FPS'lerin kralı, bir sonraki BF çıkana kadar, budur.



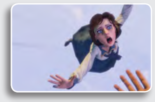
Killzone Shadowfall
PS4
Yeni nesil konsol aldırmaya en yatkın oyun olan Shadowfall, kaliteli harita tasarımlarıyla ve multiplayer'ıyla göze batıyor.



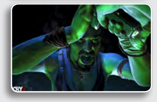
Killzone Mercenary
PSVita
PS Vita sahiplerinin oyun açlığını giderecek olan Killzone Mercenary, ilk Killzone'un bittiği anda başlayarak dokuz bölüm boyunca ilerliyor.



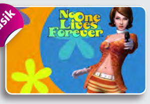
Metro: Last Light
PC, PS3, Xbox 360
Rus yapımı oyunların soğukluğu ve gerçekçiliği sizi çekiyorsa, Metro Last Light'a bir şans verin. Çok beğeneceğinize eminiz.



BioShock Infinite
PC, PS3, Xbox 360
2013'ün en çok beklenen oyunlarından birisi olan BioShock Infinite, tüm beklentileri aşmış bir şekilde karşımıza çıktı. Kaçıranlar çok üzülecek.



Far Cry 3
PC, PS3, Xbox 360
Tropik bir adaya düştükten sonra, buranın delilik ve şiddetin hüküm sürdüğü bir cehennem olduğunu anlayan kahramanımızın maceraları uzun süre sizinle olacak.



Klasik

No One Lives Forever 2
PC
Monolith firması kendini korku oyunları ve bilimum başka türe adamadan önce, böyle şahane bir oyun vardı. Hatırlatmak istedim sadece.

RYO (Rol Yapma Oyunu)

Yeni



THE BANNER SAGA
PC

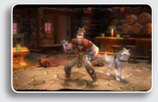
Bioware'den ayrılan üç yapımcının ürünü olan The Banner Saga, Kuzey efsanelerinden esinlenmiş RYO ve sıra tabanlı strateji karışımı müthiş hikayesi olan bir oyun. Dünyanın sona ermek üzere olduğu bir evrende, kesin ölümden kaçarken karavanınızdaki az sayıda insanı hayatta tutmak için çok acı verici kararlar vermeniz gerekecek.



Pokemon X/Y
3DS
Nintendo e-Shop üstünden satın alabileceğiniz Pokemon X/Y, sizi uzun süre başına hapsedecek kadar güzel bir oyun.



Persona 4 Golden
PS Vita
Persona 4'ün tamamen elden geçmiş ve yeni içerikle desteklenmiş versiyonu P4 Golden, müthiş bir J-RYO. Sevenleri kaçırmamalı!



Torchlight II
PC
Torchlight II, Diablo III'ün yenilikçi yanlarını almamayı tercih ederek Diablo II'ye özlem duyanların sığınağı oldu.



Baldur's Gate: Enhanced Edition
PC, iOS
Yüksek çözünürlüklü grafikleri, yeni Black Pits bölümleriyle yıllar öncesinden kopup gelen, tekrar bulunması güç bir nostalji rüzgarı.



The Elder Scrolls V: Skyrim
PC, PS3, 360
Sadece son yılların en iyi rol yapma oyunu değil, en iyi oyunlarından birisi. Çıkalı bunca zaman olsa da modları ve güncellemeleriyle hala cayır cayır oynanıyor.



Klasik

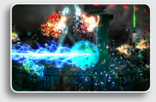
Arcanum: Of Steamworks and Magick...
PC
İlk Fallout'u da yapan zeki insanların üç şahane oyunundan ilkidir Arcanum. Büyü ile endüstrinin birleştiği, çok girift bir evrende geçer.

AKSİYON



SUPER MARIO 3D WORLD
WiiU

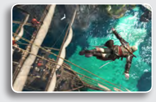
Veee, yeni nesil konsollara çıkan tüm oyunlar değerlendirildiğinde, tek başına konsol aldırma gücü en yüksek oyun WiiU'nun Super Mario 3D World'ü. 25 yıldır her yeni oyunuyla tekrar tekrar şaşırtmayı bilen Mario serisi, "Nintendo, niye gittin Türkiye'den!" diye üzülme sebebi resmen! Neyse ki, eShop'tan satın alabiliyorsunuz.



Resogun
PS4
Playstation 4'e özgü oyunlar içinde en yüksek notları alanın bağımsız yapım bir Shoot-em-Up olması, birşeylerin değiştiğini gösterir mi acep?



LEGO Marvel Super Heroes
PC, PS4, XBOX ONE, PS3, XBOX 360
Lego Marvel Super Heroes tam anlamıyla bir hayalin gerçekleşmesi olmuş. Loki'den Wolverine'e, Magneto'dan Galactus'a kadar herkes ama herkes burada!



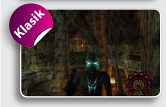
Assassin's Creed 4: Black Flag
PC, PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360
Denizlere açılmak AC3'ten sonra doğru yönde bir adım olmuş. Serinin son üç oyunu arasında en iyisi Black Flag.



Grand Theft Auto 5
PS3, Xbox 360
Şu oyunu alıp yeni nesil konsollarda çıkartmış olsalar, hiç kimsenin gıkı bile çıkmazdı! GTA 5 sadece bir oyun değil, eğlence sektörünün bir mihenk taşı, devasa bir başarı...



Rayman Legends
PC, PS3, Xbox 360, WiiU
Geçen yıl çıkan Origins'i de içine yedirerek o kadar güzel bir platform oyunu yaratmış ki Michel Ancel, önünde saygıyla eğilmekten başka bir şey gelmiyor elimden.



Klasik

Shadowman
PC, PS1, Dreamcast, N64
Legacy of Kain'le aynı zamanlarda çıktığı için gözardı edilen çok ilginç bir oyundur. Voodoo büyü güçlerini kullanarak ilerlediğiniz karanlık bir oyun.

Hangi Kickstarter projesine 100$'ı gömersin?

1. *Şu beklemekten iflahımın kesildiği Infinity: Quest for Earth. Ama tanıtıldığı haliyle. Galaksi gezip kolonileşmek istiyorum! - SARP*
2. *Ben biri çıkıp Kickstarter'da gerçek uzay kolonisi projesi yapsın istiyorum. Kaç 100 dolar veririm... - ÖMER*
3. *Ülkemizde gerçekleşecek güzel bir live-action game projesi olursa değil 100$, 102$ bile gömerim. Evet, bonkörümdür. - POZAN*
4. *Day of the Tentacle'ın ikincisine gömerim valla, helali hoş olsun. - ESER*
5. *Gömmem! Bugün bir 100 dolar kolay yetişmiyor... Dolar kaç lira oldu haberin var mı? Bitmiş oyun gelsin önüme, bakarız - SİNAN*

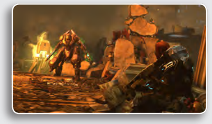
İlk oyun oynadığın cihaz nasıl bir şeydi?

1. *Amstrad'dı ilk oyun cihazım. "cat" yazar disket içini okurdum. Kedinin mevzuyla alakası var sandım yıllarca. - SARP*
2. *Uzay gemisi vurduğun bir Gamewatch'ım vardı. O zamanlar sıradan bir oyuncaktı. Meğer alttan zehirliyormuş. - ÖMER*
3. *Kendisi sadece bir klavyeydi. Commodore 64... Yok canım ağlamıyorum, gözüme bir şey kaçtı. - POZAN*
4. *Atari 800XL. Henüz 5 yaşında olmama rağmen süper Gold Mine oynardım. - ESER*
5. *Gamewatch ve el konsolu arası, dikey ekranlı, içinde rengarenk tek bir oyunu olan, ismini kesinlikle hatırlamadığım bir cihazdı - SİNAN*

2014'de oyun dünyasında ne olursa şaşkınlıktan bayılırsın?

1. *Half-Life 3? Haha. Şaka. Yok öyle bir şey. Hayır. Olmaz. I ıh. Olmaz di mi?- SARP*
2. *Duke Nukem Fo-- Ah, sahi çıkmıştı o değil mi? Yapacak geyik kalmadı bize yahu! - ÖMER*
3. *Resmi bir "Half Life 3 confirmed!" görürsek bence toptan bayılma seansı yaşayabiliriz. - POZAN*
4. *"Sizi yeterince sömürdüğümüz yeter" diyerek yeni nesil konsolların fiyatını yarıya çekseler küt diye gidiveririm. - ESER*
5. *Call of Duty, Assassin's Creed, FIFA, PES veya NFS serilerinden herhangi birisi çıkmazsa çok şaşırırım. - SİNAN*

STRATEJİ



XCOM: Enemy Within
PC, PS3, 360
XCOM Enemy Unknown'a yepyeni bir içerikle bezeyip karşımıza çıkarttılar! İnsafsız düşmanlar, yeni bir teknoloji ağacı ve verilecek çok daha kritik kararlar var artık.



Total War: Rome 2
PC
Büyük teknik ve yapay zeka sorunlarıyla çıkan yeni Rome, üstüste gelen yamalarla biraz adam edildi gibi. Daha da iyi hale geleceğini umuyoruz. (Gelmedi!)



Europa Universalis 4
PC
Dünyayı ele geçirmek, niahaha, kolay mı sandınız? 1444'ten itibaren bir ülkeyi yöneterek ele geçirmeye çalışın da anlayın Venedik'i Konya'yı.



Civilization V: Brave New World
PC
Civilization'a dokuz yeni ırk, uluslararası ticaret ve kültürle oyunu kazanma imkanını ekleyen Brave New World, tüm Civ oyuncularının alması gereken bir eklenti.

Klasik



Supreme Commander
PC
Gerçek bir "gerçek zamanlı strateji" oynamak mı istiyorsunuz? Sonsuz kaynağa sahip olmak bile sizi bu yapay zekaya karşı kurtaramayacak.

DVO & ONLINE



World of Warplanes
PC
Wargaming.NET'in ikinci bombası da hava sahamıza düştü: World of Warplanes, tankları hantal bulan oyuncuların gözbebeği olacak.



Final Fantasy 14:A Realm Reborn
PC, PS3
Oyun dünyasında ilk defa "kötü" çıktığı için öldürülen ve yeniden, bu sefer çok daha iyi olarak "doğan" bir online diyara şahit oluyoruz.



Path of Exile
PC
En az Diablo 2 kadar başarılı bir hack'n'slash oyunu olan Path of Exile, son versiyonuyla karşımızda. İnanılmaz bir yetenek ağacı var!



World of Tanks
PC
Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.

Klasik



OGame
Browser
"Neeeay! OGame mi?" demeyin, browser oyunlarını başlatan oyun o hale gelmiş ki, biz bile şaşırdık... Deneyin!

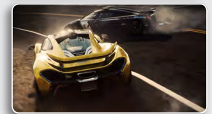
YARIŞ & SİMÜLASYON



Gran Turismo 6
PS3
Playstation'ın en büyük markalarından biri, yeni nesile çıkmayı reddederek PS3 sahibi çoğunluğu memnun etti.



Forza Motorsport 5
XBOX ONE
Tüm zamanların en gelişmiş yarış oyunu diyebilir miyiz? Bence deriz!

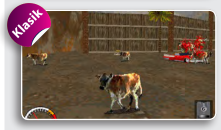


Need for Speed Rivals
PC, PS4, PS3, XBOX ONE, 360
Need for Speed serisinin giderek Burnout'a benzediği seriden sonra, kendine özgü bir oyun haline gelmiş. Ama yine de...



ARMA 3
PC
Askeri simulasyonların şahı ARMA üçüncü oyunuyla geri döndü. Yanlız biraz yarım döndü, tek kişilik modu yıl sonunda çıkıyor :)

Klasik



Carmageddon
PC, Android, iOS
Dünyanın ilk "ne bu şiddet bu celal!" oyunlarından Carmageddon, mobil versiyon-larıyla yeniden gündeme oturdu... Göker'in gündemine...

AYIN ALTIN OYUNU



Yok!

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

2013 kadar olmasın, bu yılın ilk ayları da güzel geçecek. yeni nesil geçişi yüzünden ortalık biraz durgun olsa da Thief ile yılın bombaları açılışı yapıyor.

ŞUBAT '14	
Castlevania: Lords of Shadow 2	PS3, XBOX 360
Donkey Kong Country: Tropical Freeze	WiiU
Earth Defence Force 2025	PS3, XBOX 360
Fable Anniversary	XBOX 360
Inazuma Eleven 3: Team Ogre Attacks	3DS
LEGO Movie: The Videogame	PC, PS3, 360, PS4, XBOX ONE, WII U, 3DS
Lightning Returns: Final Fantasy XIII	PS3, XBOX 360
Plants vs. Zombies: Garden Warfare	XBOX 360, XBOX ONE
Senran Kagura: Burst	3DS
The Sims 3: Roaring Heights	PC
Thief	PC, PS3, PS4, XBOX 360, XBOX ONE
Yaiba: Ninja Gaiden Z	PS3, XBOX 360
MART '14	
Battlefield 4: Second Assault	PC, PS3, PS4, XBOX 360, XBOX ONE
Dark Souls II	PC, PS3, XBOX 360
Deception IV: Blood Ties	PS3, PS VITA
Diablo III: Reaper of Souls	PC
Final Fantasy X/X-2 HD Remaster	PS3, PS VITA
inFAMOUS Second Son	PS4
Metal Gear Solid V: Ground Zeroes	PS3, PS4, XBOX 360, XBOX ONE
Nascar The Game 2014	PC, PS3
Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney	3DS
South Park: The Stick of Truth	PC, PS3, XBOX 360
TitanFall	PC, XBOX 360, XBOX ONE
Wargame: Red Dragon	PC
NİSAN '14	
Farming Simulator 2014	PS3, PS VITA
Lifeless Planet	PC
The Elder Scrolls Online	PC

SPOR & MENAJERLİK



FIFA 14
PC, PS4, XBOX ONE, PS3, 360
Geçen yılın üstüne çok büyük yenilikler içermiyor FIFA 14. Bu noktadan sonra ileriye ancak yeni nesille gidebileceğini düşünüyoruz.



PES 2014
PC, PS3, 360
PES ise geçen seneden bu yana aşırı değişmiş. Yeni bir motor, yeni top kontrolü, moral sistemi derken yepyeni bir oyun olmuş. Ama teknik aksaklıkları çok fazla.



Top Spin 4
PS3, 360
Bu yıl futbol ve basketbol oyunlarının arasında kendisine yer arayan tenis oyunlarından en iyisi Top Spin 4.



Football Manager 2014
PC, Linux
Yine bünyesinde birçok yenilik barındıran FM serisinin son oyunu, bu kez Linux entegras-yonuyla gelmiş.

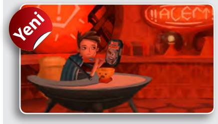
Klasik



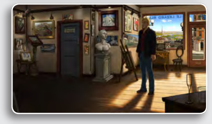
Combat School
C64, Amiga
Spor oyunu dediğin öyle olmaz, böyle olur! Nice joystik'ler kırıldı, nice yiğitler telef oldu bu oyunun başında. Yine de, ikinci bölümü geçebileni duymadık!

MACERA & BULMACA

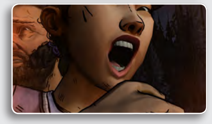
Yeni



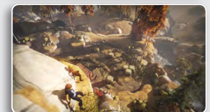
The Broken Age
PC
Tim Schaefer'in adventure'a geri dönüşü tekme tokat (Kickstarter) oldu. Beğeneni olduğu kadar sıradan bulan da var oyunu, ama devamı gelecek.



Broken Sword 5
PC
Adventure türünün geçmişte kalan ustalarından Revolution Games, bu oyunla muhteşem bir geri dönüş yapabilecek mi? Merakla izliyoruz.



The Walking Dead: Season Two
PC, PS3, XBOX 360, iOS
Telltale'in muhteşem oyunu The Walking Dead, ikinci sezonuyla devam ediyor. Daha ilk bölümden yumruklar boğazımızda takılmaya başladı bile.



Brothers: A Tale of Two Sons
PC, Xbox 360
İki kardeşin sözsüz ama çok duygusal macerasını anlatan Brothers, son ayların en heyecan verici sürprizi oldu.

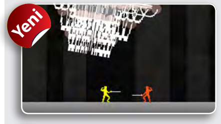
Klasik



Maniac Mansion
C64, Amiga, PC
Text adventure'lardan grafiğe geçişin simgesidir MM. Ron Gilbert'in elinden çıkan hikayesi ve oynanışı muhteşemdir. Saygıyla anıyoruz seni MM.

BİR GARİP OYUN

Yeni



Nidhogg
PC
Bu garip görünüşlü oyun, iki kişi aynı bilgisayarda oynayacağınız en eğlenceli oyun olabilir! Kılıçları çekin ve dövüşe girişin.

Yeni



Olli Olli
PSVita
Saçbaş yoldurma konusunda Super Meat Boy'la yarışacak, 2 boyutlu bu kaykay oyununu "ben zoru severim" diyenlere tavsiye ederim.

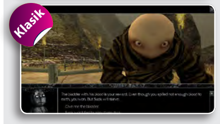


Beyond: Two Souls
PS3
"Bu bir film mi, yoksa oyun mu?" tartışmaları süredursun, Beyond'u tecrübe eden herkes hayran kalıyor. Mutlaka deneyin.



The Stanley Parable
PC
Modluktan oyunluğa terfi eden bu "anlatılan FPS" sizi dumura uğratacak. Sadece İngilizcesi çok iyi olanlara tavsiye ederiz.

Klasik



Pathologic
PC
Dünyanın en kendine özgü firması Ice Pick Lodge'un, ilk ve en garip oyunu. 8 yıl sonra, hala bir şey anlayabildiğimizi söyleyemem.



her

MODERN İNSANININ YALNIZLIĞINA AĞIT

Teknoloji insanın bütün eksikliklerini gidermeye yeterli olabilir mi ya da olacak mı sizce? Bunun cevabına bir soru ya da sorular ile karşılık vermek daha isabetli olacaktır aslında. Bir insanın eksiklikleri nedir ki? Manevi eksikliklerimizi göz önüne aldığımızda teknoloji bize ne kadar yardımcı olabilir? Günümüz teknolojisine ve özellikle internette yer alan sosyal bağlantı sitelerine baktığımızda piksellerin içinden eğlence, arkadaşlık, aidiat, ego tatmini gibi eksikliklerimizi bir nevi giderdiğimizi görüyoruz. Ama bu geçici tatminkarlıklar, insan doğasının en temel hislerinden biri olan yalnızlık duygusunu tamamen yok etmeye yetebilir mi? Gerçek hayatta artık iyice elimize yüzümüze bulaştırdığımız sevmek, sevilmek konusundaki başarısızlığımızı –ki her zaman başkasının başarısızlığıdır bizim için- teknoloji ile örtbas ederek ebedi yalnızılığımızı yenebilir miyiz? Zaaflarımız yüzünden neredeyse bu noktaya geliyor olmamız olası mı? Yakında sadece bir yazılım bile bizimle dost olabilir mi? Peki ya sevgili...? Bütün bunlar bir insana yeterli gelecek mi? Özlediğimiz yönetmen **Spike Jonze**, yakın ve ayakları yere basan bir geleceği tasvir ettiği yeni bilim kurgu filminde, merkeze "*aşk*" olgusunu koyarak, bütün dramatik yönleri ile bu soruların cevabını aramaya niyetleniyor.

Evet, Spike Jonze'u özledim. Çektiği kısalar ya da belgeseller ile tatmin olmak pek mümkün değil. *Being John Malkovich, Adaptation* ve *Where the Wild Things Are* gibi filmler çekip bir kaç yıl ortadan kaybolmak sinemaseverlere yapılan bir haksızlıktır gözümde. Kendisi aktif olmayınca, ekürisi **Charlie Kaufman** da ortalarda pek görünmüyor. Bu da hiç adil değil. Yine aynı ekolden olan **Michel Gondry**'nin kariyerini gittikçe geriye götürdüğü şu sıralarda kendisine daha çok ihtiyacımız var. Neyse ki hem yazıp hem de yönettiği bir film ile karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Hazırlanıyor diyoruz ama filmin ülkemizdeki gösterimi çok gecikti aslında. Yurtdışında film için övgüler almış başını gitmiş durumda. Ama biz sırf ana teması "*aşk*" diye bu dramatik bilim kurgu filmini 14 Şubat'da izlemek zorundayız. Çünkü pembe renk ağırlıklı afişini ve ismini gören genç çiftler filme koşacak ve inanılmaz bir gişe hasılatı ile filmi getirenler zengin olacak. Evet.

Eşinden yeni boşanmış bir yazar olan Theodore (**Joaquin Phoenix**), telefonuna gelişmiş bir yapay zekaya sahip olan yeni bir işletim sistemi satın alıyor. Samantha adındaki bu işletim sistemi yalnız hisseden bu adamın her istediğini karşıladıkça o da işletim sistemine aşık oluyor ve arlarındaki romantik bir ilişki başlıyor. Bu özgün senaryo her kelimesi ile Spike Jonze'un elinde çıkma. Ve bugüne kadar **Altın Küre** dahil, neredeyse katıldığı bütün ödül törnelerinde "*en iyi senaryo*" ödülüne layık görüldü. Sırada ise **Oscar** var gibi görünüyor. Her'in oyuncu kadrosunu göz önünde bulunduruğumuzda ise en kötü ihtimalle filmde bir rol kesme şöleni yaşanacağından eminiz. **Joaquin Phoenix, Amy Adams, Rooney Mara** bir yana filme sadece işletim sistemi Samantha'nın sesi ile dahil olan **Scarlett Johansson** bile bu rolü ile bir ödül töreninde en iyi kadın oyuncu adayları arasına girdi. Varsın gerisini siz düşünün.

Her, Spike Jonze'un elinde teknolojinin hayatımızı sarmasının ve gittikçe piksellere dönüşen ilişkilerin eleştirisini mi yapacak yoksa naif bir insan-yapay zeka aşk filmi mi olacak, bunu izledikten sonra anlayabileceğiz. Jonze mesaj kaygıları olan bir yönetmen değil ama inceden dokundurmayı da çok sever. Filmin duygusallığından etkileneceğimiz kadar ister istemez kafamızda soru işaretleri oluşturacağına da emin gözüyle bakıyorum. Bir yandan da daha şimdiden, Jonze'un kurgusunun geleceğin gerçek dünyasına yansıyıp yansımayacağını da merak içinde bekliyorum. O "*kendine özel*" ve unutulmaz aşk filmlerinden biri olacağını düşündüğüm Her, şimdiden son yılların en özgün filmi olarak adlandırıldı bile. -**Pozan**



İnsan Olmayan'la İlişkisi Var

Teknoloji, insan doğasının güncellenemeyen bug'larından olan yalnızlık duygusu ile savaşına yardım eli uzatmayı çok seviyor. Buna kanan insanın, tatmin olmasını ama ardından gerçek hayattaki eksikliğini gideremeyişinin anlatıldığı hikâyeler ise sıkça karşımıza çıkıyor aslında. Bunların bize göre başarılı örneklerine bir göz gezdirmeye ne dersiniz?

Electric Dreams - 1984

Bir bilgisayar yazılımı, onun sahibi ve komşu kızı arasındaki 3'lü aşk hikayesinin anlatıldığı bu kült bilim kurgu-komedi filmi **80'ler** video kaset furyasının da temsilcilerindendir. Yazılımın canlanmasının, bilgisayarın üzerine dökülen bir kadeh şarap sayesinde olması size bu film hakkında yeterli fikri verecektir. Soundtrack'i dönemin efsanelerindendir.

Be Right Back - Black Mirror - 2013

Sevdiği insanı trafik kazasında kaybeden bir kadın arkadaşının önerisi ile yapay zeka tarafından yönetilen bir sosyal medya hizmetine başvurur. Bu hizmet, ölen eşinin bütün sanal kayıtlarını yaşıyor gibi tutmasını ve sosyal medya üzerinden kadınla ilişkisine devam etmesini sağlar. Fakat işler hiç de tatlı bir şekilde ilerlemez ve saplantıya dönüşen bu sevginin acısı büyük olur...

Robot and Frank - 2012

Bir robot ile yaşlı bir adamın ilişkisinin anlatıldığı bu film, robotlar ve yapay zeka ile alakalı bilim kurgu temalarını, **Asimov**'un *3 Robot Kanunu*'nu bir yana bırakarak, sıcak ve insancıl bir hikaye anlatıyor. Önce yaşlı adamın eli ayağı, sonra da tek dostu haline gelen robot, rol arkadaşı **Frank Langella** ile beraber insanın içini ısıtan bir filme imza atıyor.

Lars And The Real Girl - 2007

Hem bu kadar absürd olup hem de bu kadar acıklı olabilen bir film daha yoktur belki de. Hafiften kırık olan **Ryan Gosling**'in, kendine sevgili olarak *Realdoll* firmasından bir bebek almasını, ona **Bianca** ismini vererek seviyeli bir ilişki yaşamasının anlatıldığı bu filmde kasaba halkının Gosling'e gösterdiği anlayış bir harika. Amacı bu olmasa da ana karakterin arkadaşlık, sevgi, saygı v.b. konularda etrafındekilere verdiği ders yine yürek ısıtan cinsten.

S1mOne - 2002

Al Pacino'nun canlandırdığı, oyuncu kaprisi çekmekten usanan eskinin başarılı ve Oscar'lı yönetmeninin, yeni filminde sanal gerçeklikte yaşayan ve yapay zekaya sahip bir aktrise rol vermesini ve onun için harika bir kariyer yaratmasını anlatan *S1m0ne*, bizi bu konuda ilk şaşırtan filmerden biri olmuştu. Aralarındaki bağın bu kadar güçlenebileceğini tahmin etmeyen ikilinin sonunu getiren yine gerçekliğe olan zoraki bağımızdı.

From Agnes - With Love The Twilight Zone - 1964

Bu hikayede, bir bilgisayar programı olan **Agnes**'in kendinden *"hatun tavlama"* tavsiyesi isteyen yapımcısını kıskanması anlatılır. Agnes tavsiyeler verir ama bu tavsiyeler sonucu **Elwood**'un başına gelmeyen kalmaz. Elwood'un yüz vermediği ve yaptıkları yüzünden sistemi çöken Agnes için en büyük şanssızlık **1964** yılında yazılmış olmasıdır.

71. ALTIN KÜRE ÖDÜLLERİ

İki tane büyük hayalim vardı. Biri Galatasaray'da oynayan bir futbolcu olmak biri de dünyaca ünlü bir oyuncu olmak. İkisini de gerçekleştiremediğimi fark etmişsinizdir diye düşünüyorum. Şu an 3 numaraları hayalimin içindeyim ve geçimimi yazarak sağlıyorum. Ama bazı çok yetenekli insanlar bahsettiğim rüyaların içinde yaşıyor. Özellikle yılın bu döneminde **Altın Küre** ve **Oscar** ödülleri sebebi ile bu rüyayı yaşayanları en doğal halleri ile karşımızda görüyor ve bir çoğunun aslında ne kadar sıradan olduklarına şahit oluyoruz. Kötü manada bir sıradanlık değil bu. Kazançlarımız dışında bizden pek farklı değiller. Bu hayallerini yaşamalarını sağlayan yetenekleri ise kesinlikle övgüyü ve ödüllendirilmeyi hak ediyor. Oscar'ın bir küçüğü ve habercisi olan ve aslında hem **sinema** hem de **TV** dünyasının koca bir yılını toparlayarak belki daha zor bir işe imza atan Altın Küre Ödülleri bu sene en parlak törenlerinden birini gerçekleştirdi. Sunucularından adaylarına ve tabii ki ödül alanlara kadar her şey eğlenceli ve adildi. **Ricky Gervais**'in sunumunu özledik ama ne yazık ki kendisi Amerika'ya biraz ağır kaçtı. **Tina Fey** ve **Amy Poehler** ise son iki Altın Küre'yi daha Amerikanvari şekilde sunmayı başardı.

Söz konusu Amerika ya da Hollywood olunca bazı bünyelerde alerji başladığını biliyoruz. Ama konu şov dünyası! Yani arada bir politik bakış açılarını ya da derin sinema aşkımızı bir kenara bırakıp saf eğlencenin tadını çıkartmak lazım. Kim ne kadar eleştirirse eleştirsin bu sektörün bir şekilde kalbi olan Hollywood'un ödüllerine, "profesyonel eğlence" anlayışına saygı duymamak mümkün değil. Hem *Breaking Bad*'in ve **Bryan Cranston**'ın da hakkını verdiklerini unutmayın. Altın Küre ödüllerininden akılda kalanları bir kenara not edip sizlerle paylaşmak istedik, iyi seyirler. **-Pozan**

Tina Fey & Amy Poehler Şakaları

- Geçen sene Martin Scorsese'nin kazandığı Cecil B DeMille ödülünü bu sene Woody Allen'ın kazanması üstüne: *"Bu ödülün büyük gözlüklü küçük adam ödülü olduğunu düşünüyorum."*
- "*12 Years A Slave*'i çok sevdim. Ve izledikten sonra dürüstçe söyleyebilirim ki artık köleliğe hiçbir zaman aynı şekilde bakmayacağım."
- "American Hustle hakkında ilginç bir bilgi: Filmin orijinal adı '*Peruk Fabrikasındaki Patlama*'."
- *Gravity* hakkında: *"George Clooney'nin yaşıtı bir kadınla zaman geçirmektense uzayda sürüklenip ölmeyi tercih etmesinin öyküsü."*
- "Burası Hollywood, işler bu şekilde yürüyor. Bir şeyi sürekli yapmaya devam ediyorlar, ta ki herkes nefret edene kadar..."





JENNIFER LAWRENCE ŞAŞKINLIĞI

En yakın kız arkadaşınızdan tek farkı yeteneği ve ödülleri olan Lawrence, her fırsatta içtenliğini ve bulunduğu konuma olan şaşkınlığını dile getiren daha doğrusu getiremeyen bir görüntü çiziyor. Aksak cümleleri, heyecanı ve gözlerinden okunan samimiyeti ile gönlümüzün sultanı kendisi. *En İyi Yardımcı Kadın Oyuncu* dalında Altın Küre ödülünü aldığında ve sonrasında sahne arkasında gazetecilerin ciddi sorularını yanıtlarken söylediklerinin özeti şu şekilde:

- İnanamıyorum. Ben bu ödülü nasıl aldım? Tek istediğim içkimden bir yudum daha almak. Burada ne işim olduğunu bile bilmiyorum. Bu çılgınca. Her zaman doğru şeyi yapmak zorunda değilsiniz(?). Ne diyeceğimi bilemiyorum.





KAZANANLAR

En İyi Yönetmen: Alfonso Cuaron - Gravity
En İyi Drama: 12 Years A slave
En iyi Komedi/Müzikal: American Hustle
Drama Dalında En iyi Erkek Oyuncu: Matthew McConaughey – Dallas Buyers Club
Drama Dalında En İyi Kadın Oyuncu: Cate Blanchett – Blue Jasmine
Komedi/Müzikal Dalında En iyi Erkek Oyuncu: Leonardo DiCaprio – The Wolf of Wall Street
Komedi/Müzikal Dalında En iyi Kadın Oyuncu: Amy Adams – American Hustle
En İyi TV Dizisi: Breaking Bad
En İyi Komedi Dizisi: Brooklyn Nine-Nine
En İyi Erkek Oyuncu – Dizi: Bryan Cranston – Breaking Bad
En İyi Kadın Oyuncu – Dizi: Robin Wright – House of Cards



Poster design by Famous Frames, Inc. / Colin McGreal

KOMMİKS İLE DİJİTAL ÇİZGİ ROMANCILIĞA MERHABA DİYORUZ!

Tabii gerçeğine dokunarak, koklayarak okumaya benzemez ama tablet üzerinden çizgi roman okumayı sevenlere müjdeli bir haberimiz var. Tüm dünyada hızla yayılan trendlerden biri olan dijital çizgi roman yayıncılığı, sonunda ülkemizde de başlıyor. **Saran Online** tarafından geliştirilen Kommiks, Türkiye'nin dijital çizgi roman platformu olmaya hazırlanıyor. Tabletlerimizin göz bebeği uygulamalarından biri olan **comiXology**'nin yanına **Kommiks** için de yer açmaya hazır olun deriz. Şimdiden **Marvel Comics** ile işbirliği yapacağını açıklayan uygulama ile belki de yurt dışında çıkan çizgi romanları en kısa zamanda dijital ve *Türkçe* olarak okuma imkanı yakalayacağız. Şu an için bahsedilen anlaşmaya göre Kommiks ilk çıkışı ile beraber 1000'e yakın Marvel çizgi romanı ile birlikte gelecek. Bunların bir çoğunun daha önce basılan çizgi romanlar olabileceğini tahmin ediyoruz. Ama bulması artık zor olan serileri dijital olarak indirebilmek ve çizgi romanların basılı fiyatlarının uçuşta olduğu şu günlerde onlara daha uygun fiyatlar ile sahip olmak muhakkak işimize gelecektir. Zamanla ülkedeki çizgi roman yayıncılarının da Kommiks ile anlaşacağını öngörmek ise hiç güç değil. **-Pozan**





Batman Yeniden Türkçe!

Tartışmasız olarak dünyanın en sevilen çizgi-roman karakterlerinin en üst sıralarında yer alan **Kara Şövalye**, Gotham Şehri'nin asık suratlı koruyucusu, suçluların korkulu rüyası, gecelerin efendisi Batman uzun bir aradan sonra yeniden Türk okurlarıyla buluşmaya hazırlanıyor!

Ülkemizde yayınladıkları birbirinden kaliteli Star Wars çizgi-romanlarıyla gönlümüzde ayrı bir yer edinen **JBC Yayıncılık**, geçtiğimiz günlerde yaptığı bir açıklamayla Batman'in ve tüm yan karakterlerinin bugüne dek çıkmış maceralarının Türkçe yayın hakları için **DC Comics** ile anlaşmaya vardığını duyurdu. Bu anlaşmanın ışığında 2014 yılı içerisinde Kara Şövalye'nin hem yeni serilerini hem de klasikleşmiş başyapıtlarını okuma şansı bulacağız.

Firmanın ilk etaptaki planı **Scott Snyder, Frank Miller** ve **Neil Gaiman** gibi pek çok ünlü yazarın Batman hikâyelerini; **Greg Capullo, Andy Kubert, Lee Barmejo** ve **Tony Daniel** gibi meşhur çizerlerin muhteşem çizimlerini bizlerle buluşturmak.

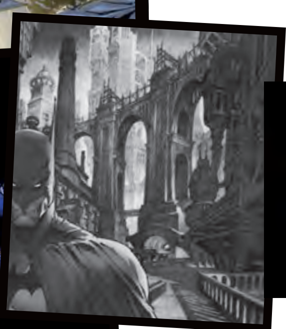
DC Comics, Batman'in 75'inci yılını kutlarken böylesine güzel bir haber almak bizleri hem sevindirdi hem de çok heyecanlandırdı. Eee, ne duruyorsunuz hâlâ? Kuşanın pelerinlerinizi, gökyüzünde Bat-Signal yanıyor! **-İhsan**













SUPERMAN – BATMAN BULUŞMASI ERTELENDİ

Bir yandan senaryosunun sızdığı haberleri dolaşan Man of Steel devam filmi için bir de gecikme haberi geldi. Filmin 17 Temmuz 2015 olan gösterim tairihi, 6 Mayıs 2016 olarak değişti. Bu tip uzun süreli bir ertelenmenin nedeni işlerin pek de iyi gitmediğine işaret gibi geliyor. Ben Affleck'e rağmen beklentilerimizin yüksek olduğu bu filmin başına bir şey gelmez umarız.

WARNER BROS YİNE PARA BASTI

2013 yılının en çok kazanan film şirketi son 10 yılda 9 defa olduğu gibi yine Warner Bros oldu. The Hobbit: Desolation of Samug, Man of Steel, The Great Gatsby ve Gravity gibi filmlere sahip olan şirket 5 milyar doların üstünde hasılat elde etti. Bizde ne filmler çeviren şirketlerin 86 milyar euro kazanması yine Dünya tarafından ilgi görmedi.

MICHAEL DOUGLAS ANT-MAN OLDU!

Geçen ay verdiğimiz Paul Rudd haberi hâlâ geçerliliğini koruyor. Çünkü Ant-Man çizgi roman dünyasında tek bir kişinin kimliği değil. İlk Ant-Man olan Henry Pym, beyaz perdede usta aktör Michael Douglas tarafından canlandırılacak. Paul Rudd ise ikinci Ant-Man Scott Lang rolünde olacak. Henry Pym'in Ultron'un mucidi olduğunu da unutmamak gerekiyor.

STAR WARS EPISODE 7 SENARYOSU HAZIR!

Senarist değişikliği haberini daha önceden verdiğimiz Episode 7 için taslak senaryo üstünden filmin bütün senaryosunun tamamlandığı haberi geldi. Bizzat J.J. Abrams tarafından doğrulanan bu haber ile çekimlerin başlamasına az bir vakit kaldığı sonucunu da çıkartabiliriz. En kısa zamanda oyuncu listesi de yayınlancaktır. Ki Breaking Bad'in kızıl elemanı Jesse Plemons'un rol alacağı kesinleşti.



HIMURA KENSHIN

"GÜÇLÜ OLMA"NIN FARKLI ANLAMLARI VARDIR

Bundan yaklaşık 150 yıl önce, kaos içindeki başkent Kyoto'da, devrimciler için savaşan, "Battousai" adıyla anılan bir savaşçı vardı. Sayısız insan öldürdü ve yeni Meiji devletinin kurulmasında etkili oldu. "En güçlü" olarak nam salmıştı. Ancak kaosun sona ermeye yaklaştığı günlerde ortadan kayboldu. Halk arasında bir efsaneye dönüştü.

Kızıl saçlarıyla ve elbette sol yanağındaki yara iziyle tanınan Kenshin devrimin sonrasında "Battousai" ismini ve katanasını bir kenara bırakır, "sakabatou" adı verilen ters tarafı keskin bir katana taşımaya başlar ve bir yemin eder: bir daha asla, hiçkimseyi öldürmeyecektir. Ronin bir samuray olarak yardıma muhtaç kişilere elinden geldiğince yardım edecek, devrim sırasında aldığı canların kefaretini ödemeye çalışacaktır. Öldürdüklerinin ağırlığını omuzlarında hissedecek ama ömrünü pişmanlık içinde geçirmeyecektir.

Kendince mutlu olmaya çalışacaktır

Bu şekilde yollarda geçen 10 yılın ardından çeşitli sebeplerle Tokyo'da tanıştığı Kaoru isimli güçlü ama nazik kadının dojosunda kalmaya başlar ve hayatında ilk kez bir yere ait olmanın ne demek olduğunu hisseder. İlk kez dostlar edinir. Devrim sırasında ortak bir amaç uğruna savaştığı yoldaşlardan farklıdır bunlar. Daha yürektendir.

Huzurlu günler geçirdikleri gibi Kenshin'in aslında kim olduğunu bilen ya da çeşitli sebeplerle gruptaki diğerlerini hedef alan düşmanlar yüzünden sıkıntılı günler de geçirirler. Kenshin bütün bu zorlukların üstesinden gelir ve olayları bir şekilde çözmeyi başarır. Ve yeminini kesinlikle bozmaz.

Kendi söylediği gibi "Kılıç bir silahtır. Kılıç kullanma sanatı insan öldürme sanatıdır. Gerçek budur. Kılıcın insanların içindeki gücü ortaya çıkarmak için bir araç olduğunu söylemek daha önce elleri kirlenmemiş olanların söyleyebileceği çocukça şeylerdir. Ama ben yine de gerçeklere inanmaktansa bu çocukça şeylere inanmayı tercih ederim."

"En Güçlü"nün "Zayıf" olmakla suçlanması

Ama devrim günlerindeki en büyük düşmanlarından, Shinsengumi'nin 3. takımının kaptanı Saito Hajime ortaya çıkıp sevdiklerine zarar verdiğinde, Kenshin Tokyo'da yaşadığı sırada çevresindekileri tehlikeye attığı gerçeğini yüzüne vurduğunda ve karşısına dikilip Kenshin'i etrafındakileri bile koruyamayacak kadar "zayıf" olmakla suçladığında ve de ortada kaybedebilecek çok fazla şey olduğunda Kenshin'in yeminine bağlı kalması ve tekrar Battousai'a dönüşmemesi o kadar kolay olmayacaktır.

Kenshin ya yeminini bir kenara bırakmalı; ya da ne kadar bütün, ayağı yere basan birisi olursa olsun ruhundaki kendinin bile farkında olmadığı çatlakları bulmalı ve kendi seçtiği yolda, öldürmeme yemininden önce olduğundan daha güçlü bir hale gelmelidir. **-Ömer**

KENSHIN'İN ANILDIĞI DİĞER İSİMLER / SIFATLAR

Himura: Soyadı.

Shinta: Küçük yaşta koleradan kaybettiği ailesinin verdiği isim.

Kenshin: Shinta ailesi öldükten sonra bir şekilde köle tüccarlarının eline geçer ve haydut saldırısı sonrası bütün köleler ve köle tüccarları öldürülür. Gelecekte ona kılıç kullanmayı öğretecek olan Hiko Seijuro onu son anda kurtarır. Ruhundaki gücü ve potansiyeli fark eden hocası Shinta'nın çok yumuşak bir isim olduğunu, bir samuraya yakışmayacağını söyleyerek ona Kenshin ismini verir.

Battousai: Kılıcın kınına sokulup ani bir hareketle çekildiği, sürtünmeden hız alan kılıcın net bir hareketle düşmanı öldürdüğü tekniğinin adı Battoujutsu'dur. Kenshin'in en iyi olduğu ve en çok kullandığı teknik olduğundan Battousai lakabı ortaya çıkmış, devrim sırasında Kenshin bu isimle ünlenmiştir.

Hitokiri: İngilizce'ye sık sık "Manslayer" olarak çevrilen Hitokiri, devrimciler için çalışan ve suikast gibi en zorlu işlerle görevlendirilen, az sayıdaki, çok güçlü samuraylardır. Kenshin de zaten devrim sırasında yaşamış gerçek bir Hitokiri olan Kawakami Gensai'den esinlenerek yaratılan bir karakterdir.

Rurouni: Yani ronin. Birisine bağlı olmayan samuray anlamına gelir. Devrim gerçekleştikten sonra devrimcilerle bağını kesen Kenshin bir ronin olarak hayatını devam ettirir.





Anime

Rurouni Kenshin animesi 3 bölümdür. 3. bölüm orijinal hikâyede olmayan "filler" dediğimiz bölümlerden oluştuğu için isterseniz es geçebilirsiniz. 1. bölüm kısa hikâyelerden oluşur ve burada daha çok Kenshin ve diğer karakterler tanıtılır. Seriyi asıl efsane yapan ise 2. bölüm, yani Kyoto hikâyesidir. 28 ve 62. bölümler arasında izlediğimiz bu hikâye öylesine iyi işlenmiş ve öylesine mükemmeldir ki sonrasında başka animeleri izlerken üst çıta olarak Kenshin'i koymanız son derece olası.



Manga

Manga da 3 bölümden oluşur. İlk iki bölüm aşağı yukarı animesi ile aynı. Ama Kyoto hikâyesine göre daha kişisel bir hikâyenin anlatıldığı, animeye uyarlanmamış 3. bölüm, yani Enishi hikâyesi, Kyoto hikâyesi kadar etkileyici ve mükemmeldir desem yalan olmaz.



Trust & Betrayal

Enishi hikâyesinde Kenshin'in yanağındaki yara izini nasıl aldığını anlattığı bir kısım vardır. 4 bölümlük bir OVA serisi olan Trust & Betrayal bu hikâyeyi ele alır ve son derece dramatik ve unutulmaz bir şekilde önümüze serer.



Diğerleri

Rurouni Kenshin'in küçük bir yan hikâye anlatan bir filmi; ana hikâyenin sonrasını anlatan ve çok da başarılı olmayan Reflection isimli 2 bölümlük bir OVA'sı; Kenshin'i çağdaş izleyicilerle buluşturayım derken saçmalayan New Kyoto Arc isimli yine 2 bölümlük bir OVA'sı; orta karar bir live-action filmi (ikincisi de geliyor); çeşitli ufak tefek mangaları ve oyunları da mevcuttur.

Sinema üzerine geyik çevirmenin nesi güzel biliyor musun? Anılarımın içine şöyle bir elimi daldırırım. Bir şeyler çıkarırım. Sen o elimdekine bakar ve anında hatırlarsın. O anda paylaşılan duygu var ya... Hayatının en mutlu anlarına bir halka daha eklersin. "Evet, ya hatırlamaz mıyım? Marty'nin spor ayakkabılarından az mı aramıştım?", "Saat 12'den sonra beslemeyeceksin onları!" gibisinden alıp yürüyen muhabbetlerden birinde geldi aklıma bunu yazmak... Bugüne dek en etkilendiğim tiratlar. **-Faruk**

10



Rocky Balboa / Rocky Balboa (Sylvester Stallone) - 2006

"Hayat hep gün ışığı ve gökkuşakları değildir." Aradaki Rocky filmlerini boş verin… (Elbette boş vermeyin, lafın gelişi…) 1976'da en iyi film Oscar'ına lâyık görülen orijinal filmin ardından, son filmi seyrederseniz, iki filmin sanki art arda çekildiği izlenimine kapılabilirsiniz. Rocky'nin oğlu Robert büyümüş ve hayatın çarklarına kendini kaptırmıştır. Kimliğini bulmakta zorlanan Robert'ı, eski toprak Rocky sözleriyle öyle bir döver ki siz de ekran karşısından mor gözlerle ayrılırsınız. (bit.ly/1lE8uVn)

9



The Matrix / Agent Smith (Hugo Weaving) - 1999

"İnsanlar virüstür." Kendi varlığının farkında olan bir yapay zekâ kadar tedirgin edici pek az şey vardır. Agent Smith, gerçek ve yalan arasında duran bir gardiyandır. Ancak ne kendi gerçekliğinden, ne de onu yaratan gerçeklikten memnundur. İnsanlığın yüzleşemediği gerçeği, olanca soğukluğuyla Morpheus'un yüzüne vurur: "Siz memeli değil, virüssünüz! Siz bu gezegenin vebasısınız!" (bit.ly/1h8C7hD)

8



Fight Club / Tyler Durden (Brad Pitt) - 1999

"Biz tarihin kayıp çocuklarıyız." Palahniuk'a saygılarımızla başlayalım… "Eğer bir gün içinde bulunduğumuz berbat düzen değişecekse, başlangıcı bu sözler olacak" demiştim kendime… Zaman zaman kendimize yalan söyleriz. Hayatta kalma içgüdüsünden midir bilinmez, bir şekilde farklı olduğumuzu düşünmeye zorlarız kendimizi. Fakat yaşamımızın en büyük amacı asla ihtiyacımız olmayan şeyleri satın almak olmuştur. (bit.ly/1dwF4tx)

7



Any Given Sunday / Tony D'Amato (Al Pacino) – 1999

"Mesafelerle barış." Bu film Oliver Stone'un en iyi filmi değildir ama sanki tüm filmi Tony'nin son konuşması üzerine kurmuşlardır. Sporun ruhunu unutan gözünü güç hırsı bürümüş yöneticiler, takım oyunu ne demek unutan sporcular ve batan bir gemiyi andıran koca bir kulüp. Ancak yaşlı kurt Tony, hem oyunculara içini döker, hem de onları tek bir ruh haline getirecek öyle bir konuşma yapar ki sahaya çıkıp top tepmek istersiniz. (bit.ly/1eTpKUw)

6



Pulp Fiction / Jules Winnfield (Samuel L. Jackson) – 1994

"Adil adamın yolu." Jules ve Vincent iki tetikçidir ve patronlarının pis işlerini yaparlar. Tarantino'nun "bütüne hiçbir şey katmayan ama cool duran" repliklerinden belki de en babasını Jules'un ağzına yerleştiriyordu. Eski Ahit'ten Ezekiel bölümüne sardıran Jules, ne zaman birini tehdit edecek olsa, bunu kullanıyordu. Filmde tekrar duyduğunuzda garipsiyordunuz ama Jules'un itirafına göre, alıntı bir anlam taşımıyordu. Amacı sadece korkutmaktı. (bit.ly/1fGnRfe)

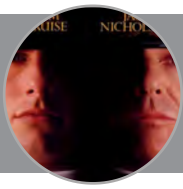
5



Apocalypse Now / Albay Bill Kilgore (Robert Duvall)– 1979

"Zaferin kokusu." "Sabahları napalm kokusuna bayılırım." diye giriyor söze Kilgore. Amacı, çecresindeki erlete cesaret aşılayabilmek. Gerçekten de hissederek söylüyor tüm o kan donduran sözleri. Bir insanın ciğerlerine nefret çekip zafer soluduğunu söylediği, tüyler ürperten bir an bu. Savaşın ne için verildiği, hangi bedenlerin üzerine basıldığı, kimlerin hayatlarının solduğu önemli değil. Erkek egemen toplumun en berbat yanlarından olsa gerek… (bit.ly/18SW9wC)

4



A Few Good Man / Albay Nathan R. Jessup (Jack Nicholson) - 1992

"Gerçeği kaldıramazsın!" Albay Jessup'a film boyunca bir türlü ısınamazsınız. Tüm hikâye boyunca açık vereceği anı beklersiniz. Filmin sonuna dek askeri avukat olan Teğmen Daniel Kaffee'nin (Tom Cruise) yanındasınızdır. Bu, onun haksızlığa karşı mücadelesidir. Ta ki filmin sonundaki mahkeme sahnesine dek… Albay Jessup "Gel de benim işimi sen yap" demeye başladığı anda, Kaffee'nin aslında yeni yetme bir avukat olduğu gerçeği çarpar yüzünüze ve Albay Jessup'ın içine sürüklendiği hayatın acımasızlığını. (bit.ly/1duiAb1)

3



The Devil's Advocate / John Milton (Al Pacino) – 1997

"Bak ama dokunma. Dokun ama tatma." Şeytan ince ince yolunu işlemiş ve yetenekli, genç avukat Kevin'i istediği noktaya getirmiştir. Şeytanın bir hukuk bürosu sahibi olması diğer bir ilginç detaydır. Kevin, ahlâk anlayışı ve toplumsal değerler arasında gidip gelmektedir. Bariz bir çatışmanın içindedir. John (Şeytan), Kevin'in aklındaki soru işaretlerini gidermeye çalışırken, Al Pacino sinema tarihinin en etkileyici performanslarından birine imza atar. (http://bit.ly/1j8btZo)

2



Raging Bull / Jake LaMotta (Robert De Niro)- 1980

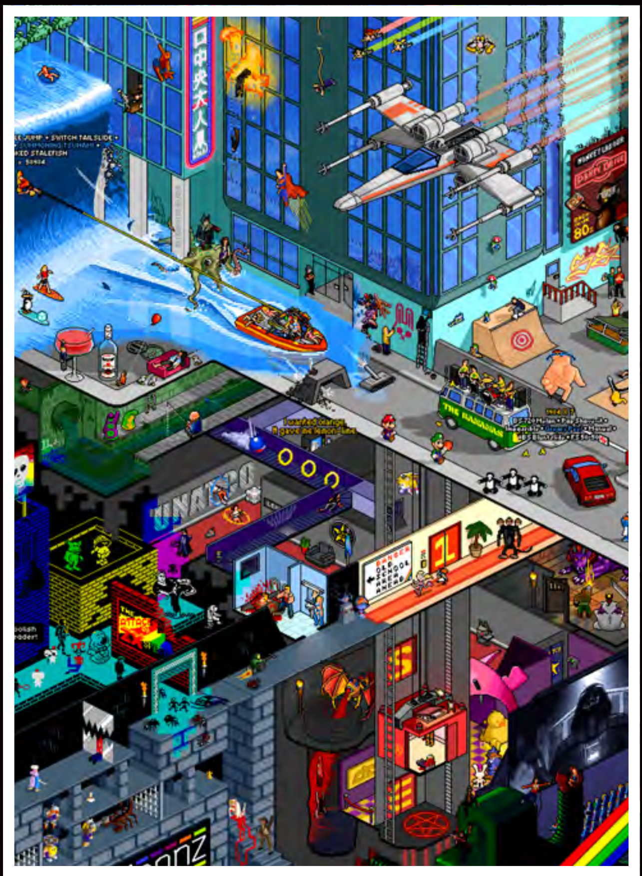
"Çok daha iyi olabilirdim." Bu başyapıt en çok da pişmanlıklar üzerinedir. Dönemin en iyi boksörü Sugar Ray'i yerle bir edecek kadar sıkı yumruklara sahip olan Jake, etrafında onu seven herkesi kendinden uzaklaştırır. Sonunda kendini bir bar köşesinde eski hikâyelerini anlatarak geçinirken bulur. Kendi kendine hayıflanır ve sahneye çıkmadan önce son kez kendine güvenini test eder. O güven yıllar önce uçup gitmiştir ve döner der ki "Bana sahip çıkmalıydın Charley!" (bit.ly/1eL4iTt)

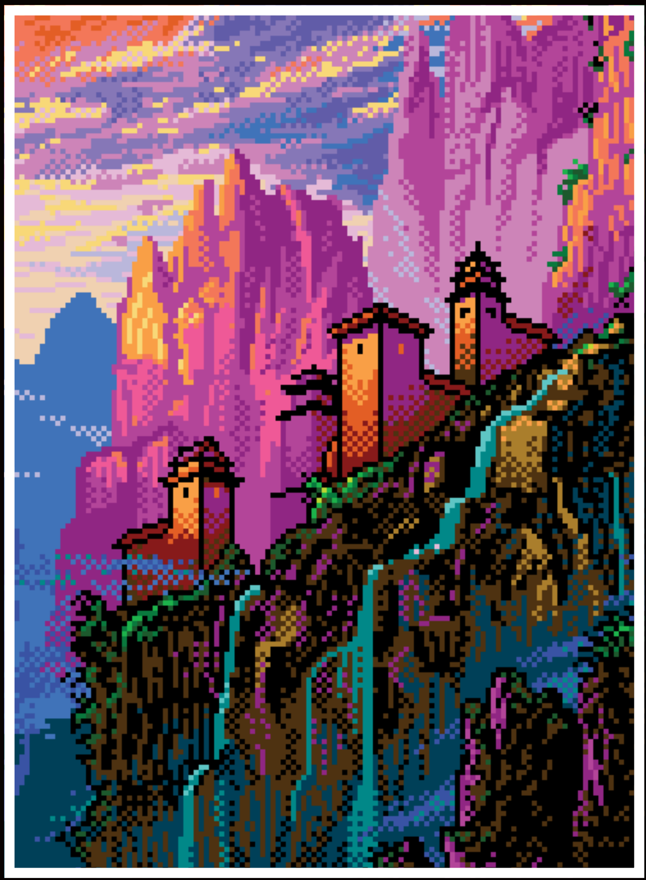
1



On the Waterfront / Terry Malloy (Marlon Brando) - 1954

"Bana sahip çıkmalıydın Charley." Jake LaMotta, şişmanlamış ve kaybetmiş halde ayna karşısında nereden alıntı yapıyordu sandınız? 1954 yapımı bu Elia Kazan klasiğinde Brando, sıkı bir dövüşçüyken hayat onu ummadığı noktalara sürükler. En sonunda da kendini yozlaşmış sendika patronlarına karşı mücadele verirken bulur. Öz ağabeyini vurmak üzere olan Terry'nin yaptığı konuşma ruhuma hâlâ dokunur: "Hep sendin Charley, beni korumalıydın sen." (bit.ly/Lgeo4p)





MATEJ JAN (RETRONATOR)

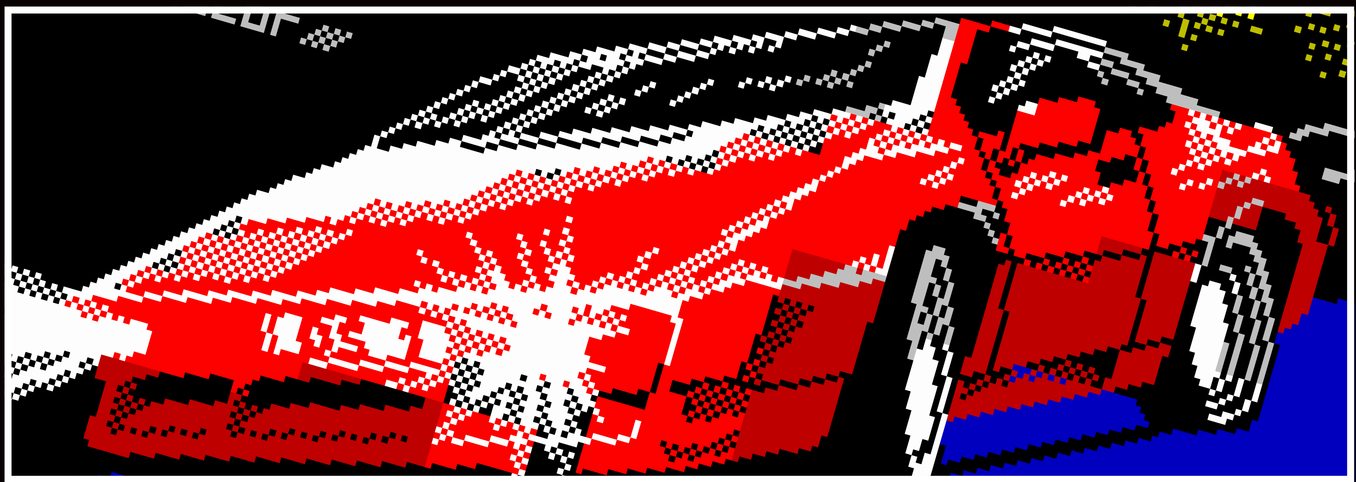
KÜBİK SANATIN 2 BOYUTLUSU

Oyunların sanat sayılıp sayılmaması ya da sanat çalışmalarında kullanılan oyun tarzının sanat dünyasındaki yeri gibi tartışmalar bir yana; piksel grafikli oyunların görselliğinin mi yoksa çağdaş oyunların görselliğinin mi estetik açıdan daha üst düzey olduğu konusu öteki yana; piksel art dediğimiz son derece zahmetli bu uğraşa tutkuyla bağlı, bu alanda birbirinden güzel eserler veren insanlar var bu dünyada. Mesela **Matej Jan**. Daha çok bilinen adıyla **Retronator**.

2005 yılında Joker dergisine yaptığı, içerisinde Prince of Persia'dan Mario'ya, Lotus'tan Star Wars'a hayatında önemli yere sahip birçok eserden öğe barındıran kapak görseli ile ismini duyurdu kendisi. Zaten o yaptığı görsel de şimdiye kadarki en büyük çalışması. Görseldeki boşluklara zaman içerisinde hayatına yeni giren eserleri de eklemeye devam etti. Şu an Fez'den Pirates of the Caribbean'a birçok eklemeyle iyice zenginleşmiş durumda. Tam çıktısını alıp poster yapmalık.

Tabii ki tek bir şey yapıp onun üzerinden yürüyen bir arkadaş da değil Retronator. Bazen kafasına esiyor Lotus için alternatif bir yükleme ekranı görseli hazırlıyor, bazen gidip Mario'lu Donkey Kong'lu bir gif yapıyor, bazen açıyor bol pikselli bir manzara resmi çiziyor. 2013'te fazla bir faaliyeti olmadı kendisinin ama 2014'e iddialı girdi.

Bu arada kendisinin web sitesinin de oldukça ilginç olduğunu not etmek isterim (*retronator.com*). Şık retro görselliğini geçtim ziyaretçiye hitaben FRP kafasında yazdığı metinler de çok hoş olmuş (Salon gibi rahat bir ofisin içindesin. Havada yaratıcılık kokusu var. Ya da belki de eskimiş halıların kokusu... Emin olamıyorsun. Retro diyor ki "Retronator HQ'ya hoş geldiniz"). Bir ziyaret ediniz derim (Retronator'un çalışmalarını görmek için ana sayfadaki Table seçeneğine tıklamanız gerek). **-Ömer**





TERRY GILLIAM

RÜYALARDAN SİNEMA PERDESİNE

İyi bir yönetmen olmanın kriterleri oldukça fazladır ama özel bir yönetmen olabilmek bir tek kendi tarzına sahip olmakla alakalıdır. Sinema tarihi bu tip yönetmenlerden bahsederken ayrı bir parantez açar ve açacaktır. **Woody Allen, Stanley Kubrick, Alfred Hichcock, Steven Spielberg, Wes Anderson** gibi yönetmenler için *"özel"* olduklarını söyleyebiliriz. Bir sahne sekansı, kamera açısı, bir müzik, dekor ya da oyuncu fetişizmleri bize bir filmin onlardan birinin elinden çıktığını kolaylıkla anlatır. İşte aynen bu şekilde, **Terry Gilliam** da tamamen kendine özgü bir yönetmendir. Onun filmlerini, biraz alıştıktan sonra kilometrelerce öteden bile tanıyabilirsiniz. *Time Bandits*'den *Brazil*'e, *12 Monkeys*'den *Fisher King*'e kadar uzanan diskografisi her ne kadar birbirine uzak filmler gibi görünse dahi, Gilliam'ın tarzı bir şekilde kendini gösterir.

1940 Amerika doğumlu yönetmen kendini bu ülkeye ait hissedemez ve İngiltere'ye yol alır. Bir süre Avrupa'yı gezdikten sonra ülkesine döner fakar başına gelen bir olay yüzünden çok büyük bürokratik sıkıntılar yaşar ve tamamen İngiltere'ye yerleşmeye karar verir. Bu yaşadığı sorunlar, ona bir gün bürokrasi konusunda eleştirel, distopik bir gelecek filmi olan *Brazil* baş yapıtını yaratmasında büyük rol oynar. 1968 yılında İngiliz vatandaşlığı alan Gilliam burada hayatını değiştirecek insanlarla tanışır, **Monty Python** ekibi. Yaptıkları *Flying Circus* isimli skeç şovlarının ardından aynı ekip ile beraber *Monty Python's Holy Grail*'i çekerler. Gilliam yönetmen koltuğuna oturur ve bir daha oradan inmez. Oyunculuk ve yönetmenliğinin dışında yazdığı skeçler ve hepsinden önemlisi tamamen kendine özgü animasyon tarzı ile gruba apayrı bir kimlik kazandırır. Monty Python ekibinin sonsuza kadar üyesi olacaktır fakat kendi filmlerini çekmek için de can atmaktadır.

Ne mutlu ki kendi kariyerine odaklanır ve ardı ardına başyapıtlarını üretir. 1981 – 1998 tarihleri arasında sadece *6 film* çeker ama hepsi şu an birer kült film statüsündedir. Çektiği filmler bilim kurgudan dramaya, fantastik masallardan yol filmlerine kadar uzanır. Bütün bu farklılık içerisinde, çektiği filmlerde kullandığı bir dil vardır ki işte bu konuda kendisi en iyi yönetmenlerdendir; gerçek üstücülük. Onun filmlerinde rüyalar gerçek birer karelere dönüşürler. Renklerden mekanlara kadar bütün bu düşsel yansımaları film setlerine o kadar başarılı taşır ki işte bu onu *"özel"* yapan yeteneği olmuştur. Çocukluğundan beri gelen çizim yeteneği, kendine has animasyon tarzı ve mizah anlayışı ona bu rüyaları yaratmasında yardımcı olmuşlardır. 80'ler ve 90'larda fantazi alemleri ondan soruluyordu. Hatta, **J.K. Rowling** ilk *Harry Potter* filmin kendisini çekmesini istemiştir. Fakat daha sonra bahsedeceğimiz kariyerindeki bir çok terslik gibi bu da olmamıştır.

Gilliam sinemanın anarşist çocuklarından da biridir. Ürettiği filmler ve skeçler içerisinde özellikle bürokrasiyi ve devlet kavramını gerek direk olarak gerekse alt metin ile yerden yere vurur. Sistem ve tek tip insan onun baş düşmanıdır. Delilik dünyayı kurtarabilir, rüyalar dünyayı yaşanmaz hale getirebilir. Bütün bunlarla savaşını sadece filmlerinde değil kariyeri esnasında yapımcılarla, film şirketleriyle ve Amerika ile de vermiştir. Onun hayal gücünden çıkan ya da ancak onun hayal gücünün sinemaya aktarabileceği projelerin adamıdır. Modern dünyaya gösterişli ve karanlık masallar anlatan bir sinemacıdır. Üstelik bu karanlık masalları renklerle anlatabilecek kadar da yetenekli ve kendini ifade etme gücüne sahiptir. *12 Monkeys, Brazil, Time Bandist* gibi kült yapıtlarını 2000'lerde çekmiş olsaydı ne **David Fincher** ne de **Chirtopher Nolan** gibi yönetmenler bu kadar övgüyü, ilgiyi ve projeyi alamazdı. 2000'lerde değişen sinema sektörü yüzünden bir çok problem yaşayıp istediği projeleri bir türlü üretemeyen bu harika sinemacı şu sıralar son filmi *The Zero Theorem* ile karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Sinema perdesinde hiç bir zaman ölmeyecek olan rüyaların, renklerin ve kendi distopyalarının efendisi olan bu ustayı keşfetmek ve onun filmlerinden keyif almak için hiçbir zaman geç olmayacağından emin olabilirsiniz. **-Pozan**



ANİMASYON

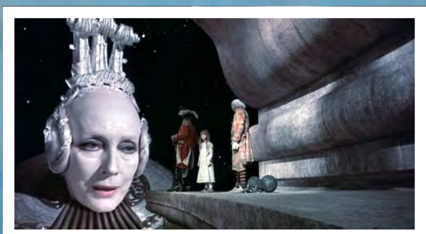
Gilliam animasyonları özellikle **Monty Python** ekibinin ürettiği eserlerin görsel kimliğini kazanmasında çok büyük bir rol oynamıştır. El çizimi ve stop motion arasında bir noktada olan ve adına *"cut out"* denilen animasyon türünün en iyi örneklerindendir. Gilliam'ın hayal gücü ve mizahı ile birleşen el yeteneğinin ortaya çıkardığı eserler sıklıkla modern dünyaya yapılmış bir eleştiri olarak karşımıza çıkar. Bu kısa animasyonlar genelde *Flying Circus* skeçlerinde kullanılmıştır. Ama Gilliam'ın animasyon yeteneği onun gerçek üstü sinemacılığında da en büyük yardımcılarından biri olmuştur.

RÜYALAR



Gilliam'ın filmlerinde rüyalar, hayaller ya da bir madde etkisinde kurulan düşlerin anlatımı oldukça fazladır. Ve bu konuda eline pek kimse su dökemez. İnsan zihni ve düşünceleri onun için bir oyuncak gibidir. Hem bir çocuğun zihnine girip hem de bir yetişkinin zihnine yolculuk edip rüyalarını resmedebilir. *Time Bandits, Brazil* ve *The Adventures of Baron Munchausen*, çocukluktan yaşlılığa uzanan bir rüya üçlemesidir. 2000'lerde ürettiği *The Imaginarium of Doctor Parnassus* ile sinema perdesinde insan zihnine, hayal gücüne ve rüyalara yolculuk yapmanın doruk noktalarından birine ulaşmıştır.





GERÇEĞİN BİRAZ ÜSTÜ

Gerçek üstü anlatım, onun rüyalara olan takıntısı, sıra dışı hayal gücü, mizah anlayışı ve animasyon yeteneği ile birlikte kendisinin sinema tarihine attığı bir imzası haline gelmiştir. Fantastik dünyalar ve distopyalar yaratmasındaki başarısının arkasında bu anlatımını sinema dili ile birlikte çok iyi birleştirebilmesi vardır. *Fisher King* gibi gerçek hikayelerde bile yer verdiği bu anlatım şekli ile çektiği filmlerin dramatik havasını daha da güçlendirir. *Tideland* isimli filminde ufak ve arıza bir kızın dramını bu kadar şiirsel olarak anlatabilmesin arkasında kendisinin bu tarzı yer alır.



TERSLİKLER

Bu kadar harika bir yönetmenin başına bu kadar çok terslik gelmesinin nedeni şanssızlığı değil, sinema sektörüne karşı takındığı tavırdır. Yapımcılar ve film şirketleri ile başı hep belada olan ve bugüne kadar bir çok projesini rafa kaldırmak zorunda kalan Gilliam özellikle en büyük hayallerinden olan *The Man Who Killed Don Quixote* filmini onlarca yıl çekememiştir. Kendisine verilen bütçe ve sette yaşananan talihsiz hava koşulları gibi sebepler yüzünden çekimler yarıda kesilmiştir. Ama bu filmin çekilememe sürecini anlatan *Lost in Mancha* isimli bir belgesel vardır ki o da ayrı bir efsanedir.



BÜROKRASİ - AMERİKA - HOLLYWOOD

Sahtelikten, tek tip insandan, bürokrasiden ve kapitalizmden nefret eden Gilliam'ın bütün bunlara karşı olan savaşında en büyük silahı ürettikleri olmuştur. Özellikle Hollywood'da pek sevilmez. Çünkü ürettiği filmler "aptallar" için fazla iyidir ve 80'lerde gişede bazı başarısızklar yaşamıştır. Kendisinin maddi kaygıları yoktur, kafasındaki büyük hayalleri çekebilmek için kimseye yalakalık yapmaz, kendi imkanları ya da ona güvenen birileri varsa filmlerini çeker. Fırsat buldukça *"Ben bir Hollywood yönetmeni değilim"* diyen Gilliam'ın ailemizin anarşisti Kubrick'den tek farkı ondan daha fazla anarşist olmasıdır.

BLU-RAY

FIRSATTAN İSTİFADE, EFSANE PİLOT MICHAEL SCHUMACHER'E ACİL ŞİFALAR DİLERİZ!



RUSH

GEARHEAD'LERİN NİRVANASI

"*Zafere Hücum*" nedir arkadaş ya, "*Zafere Hücum*" nedir?? Kim koyuyor bu filmlere bu Türkçe isimleri? 90'larda gösterime giren tüm romantik filmlerin "*Tatlı Bela*" tüm dövüşlü aksiyon filmlerinin "*Altın Yumruk*" olduğu o korkunç zamanlardan bir adım ileri gidemedi bu orijinal isimlere Türkçe isim bulma müessesesi.

O değil de, *Rush* mükemmel bir film! En baştan söyleyeyim yani bunu. **Formula One** seven, takip eden birisi olmadığım için bugüne dek seyretmeyi ihmal ettiğime yanıyorum. Son yıllarda iyice tavsayan F1 yarışlarının aksine, bu sporun altın çağını yaşadığı 1976 dönemini konu alıyor film. Filmin afişinin sizi inandırmaya çalıştığının aksine, iki başrol oyuncusu var: Hemsworth yakışıklı ve çapkın İngiliz pilot **James Hunt**'ı, Daniel Brühl ise tamamen mantığa ve sistemli çalışmaya dayalı düşünce yapısında olan Avusturya'lı pilot **Niki Lauda**'yı oynuyor. Birbirine taban tabana zıt olan bu iki karakter, farklı yollardan 1976 yarış yılında şampiyon olmak için ellerinden geleni ardlarına koymazken, kıyasıya bir mücadele başlıyor.

Ben Niki Lauda'nın katı mantığının hayranı oldum. O kadar mantık çerçeveli bir adam ki "*Baban bu kadar zenginken niye F1 pilotu oldun?*" sorusuna verdiği cevap şu oluyor: "*Sahip olduğum yeteneklere ve bu yeteneklerin bana bu hayatta kazandırabileceği standartlara baktığımda, en verimlisinin yarışmak olduğunu anladım...*"

Yönetmen **Ron Howard** inişli çıkışlı meslek hayatının kesinlikle en iyi işini çıkartmış ortaya. Her iki aktörün de en iyi performanslarını yakalamayı başardığı gibi, yarış sahneleri içinde ve dışında kamera kullanımı, yarış anındaki pilotların yaşadığı stresti izleyiciye hissettirişi mükemmele yakın. Nefesinizi tutacağınız yarış sahneleri ve gerçekten ürkütücü kaza sahnelerindeki yönetmenlik ve efektler muhteşem.

O dönemde F1'in en önemli sorunu, güvenlik endişelerinin pek kaale alınmaması olduğunu anlıyoruz filmden. Saatte 250 km'yle giderken sizden kaynaklanan veya kaynaklanmayan en ufak bir sorunda, öleceğiniz bir mücadelenin içinde tüm pilotlar. Ve bu stresi izleyene çok iyi yansıtıyor film. Yazının başında da belirttiğim gibi, F1'den hiç çakmayan biri olarak, filmi başından sonuna kimin öleceğinin stresli beklentisi içinde izledim. Eğer siz F1 tarihine aşinaysanız bunun cevabını zaten biliyorsunuzdur. Ama eğer F1'den hazetmiyorsanız bile, Rush'ı mutlaka izlemelisiniz. (Zafere Hücum'u seyretmeseniz de olur). **-Sinan**

EDİTÖRÜN NOTU

"Nefret ederim" diyene bile F1 sevdirir!

★★★★☆





HEM YAKIŞIKLI HEM HIZLI

COLE TRICKLE



Tom Cruise'un canlandırdığı bu NASCAR yarışçısı, farklı bir kulvardan geldiği için yuvarlark bir pistte dönüp durmaya zor adapte oluyordu ama Nicole Kidman'a adapte olması uzun sürmemişti.

BRIAN O'CONNER

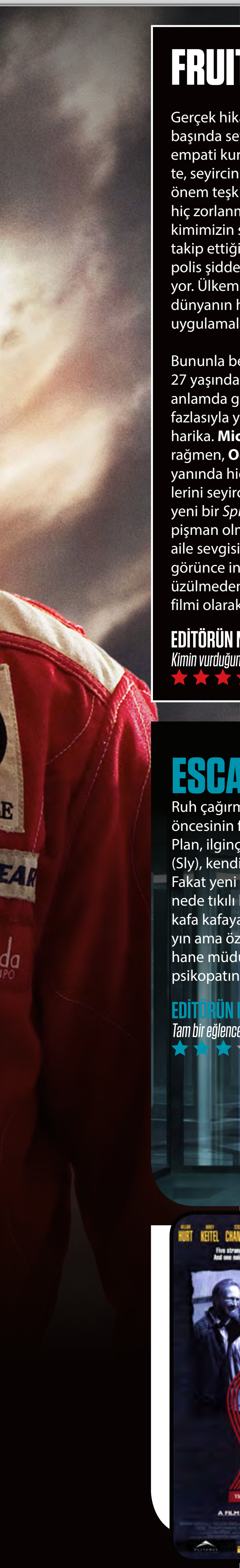


Gerçek hayatında da hızlı olan ve ne yazık ki bir trafik kazasında kaybettiğimiz Paul Walker'ın canlandırdığı bu FBI ajanı karakteri, yakışıklı olmasının yanında asi ve biraz da öfkeliydi. Karakteri yeni filmde kimin canlandıracağı ise merak konusu.

SPEED



Animasyon olarak bildiğimiz bu Japon yakışıklısı, Wachowskilerin Speed Racer isimli filminde bir Amerikan yakışıklısına dönüşüp Emile Hirsch tarafından canlandırılmıştı. Ama Mach 5'e çok da yakıştığını söyleyemeyiz.



UZAKTAN İZLEYİN!

FRUITVALE STATION



Gerçek hikayeden uyarlanan filmlerin zorlandığı yanların başında seyirci ve filmdeki karakterlerin hikayesi arasında empati kurmaya çalışması gelir. Gerçekçi bir anlatımla birlikte, seyircinin o olaya yakınlığı ya da aşina olması da büyük önem teşkil eder. Fruitvale Station bu etkisini hissetirmekte hiç zorlanmıyor. Çünkü **Oscar Grant**'ın bu gerçek hikayesi, kimimizin sıcağı sıcağına yaşadığı, kimimizin ise uzaktan takip ettiği, Gezi olaylarında zaman zaman şahit olduğumuz polis şiddetinin bir ailenin nasıl sonunu getirdiğini resmediyor. Ülkemiz için zamanlama olarak daha etkileyici olsa da, dünyanın her yerinde her daim devam eden orantısız güç uygulamalarına yapılmış iyi bir eleştiri Fruitvale Station.

Bununla beraber iyi bir ilk film olduğu da bir gerçek. Henüz 27 yaşında olan yönetmen **Ryan Coogler**'ın özellikle teknik anlamda gerçekçi anlatımı çok iyi kotarması ve bu anlatıma fazlasıyla yardımcı olan oyunculardan aldığı performans harika. **Michael B. Jordan** ve **Melonie Diaz** genç yaşlarına rağmen, **Octavia Spencer** gibi Oscar ödüllü bir yıldızın yanında hiç sırıtmıyorlar. Açık sözlü, kamerasını ve gördüklerini seyirciden esirgemeyen, oyuncusu ile çok iyi anlaşan yeni bir *Spike Lee* yolda diyebiliriz. Genç ve işlediği suçlardan pişman olmuş bir insanın hayatını yeniden kurma isteği ve aile sevgisi özleminin finalde nasıl bir acıya dönüştüğünü görünce insan geç kaldığı ya da elinden kaçırdıkları için üzülmeden edemiyor. Fruitvale Station 2013'ün en çarpıcı filmi olarak hafızamda yer ediyor. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Kimin vurduğunu göremediğiniz bir tokat gibi

★★★★☆

ESCAPE PLAN

Ruh çağırma seansları devam ediyor! Ne ruhu mu? Tabii ki **80'li** ve **90'lı** yılların ruhu… 20 sene öncesinin fiyakalı kahramanları, beyazlamış saçları, kırışmış ciltleriyle racon kesiyorlar. Escape Plan, ilginç bir Sly'ı ve özlediğimiz Avusturya Meşesi **Arnold**'u başrollere taşıyor. **Ray Breslin** (Sly), kendi güvenlik şirketi olan ve federal hapishanelere danışmanlık veren bir kaçış uzmanıdır. Fakat yeni işinde tuzağa düşürülür ve olağanüstü güvenlik önlemleriyle kuşatılmış bir hapishanede tıkılı kalır. Buradan kurtulabilmek için hapishanede tanıştığı **Emil Rottmayer** (Arnold) ile kafa kafaya verirler. Filmde geyik ve aksiyon had safhada… Elbette ki beklentileri yüksek tutmayın ama özellikle ben gibi bu adamların filmleriyle büyüdüyseniz çok eğleneceğiz kesin. Hapishane müdürü olarak Jim Caviezel, hapishane doktoru olarak Sam Neill ve başgardiyan olarak psikopatın önde gideni Vinnie Jones olaya değişik tatlar katmışlar. **-Faruk**

EDİTÖRÜN NOTU

Tam bir eğlencelik, ama fazlası değil.

★★★☆☆





CARRIE GÜNAH TOHUMU

Korku filmleri ve **Stephen King** sevgim sayesinde Carrie'yi izlerken yaşadığım hayal kırıklığı büyük oldu. **Chloë Moretz**'in oynadığı Carrie karakteri başta okulda ezilen kız kavramından, *"süper güçlerim var, ezerim"*'e o kadar hızlı geçiyor ki arada sahne atladığımı sandım. Korku filmi olma isteğiyle başlayıp hızlıca bol efektli vahşet filmine dönmese şahane olabilirdi. **Julianne Moore** bağnaz anne rolünde döktürüyor fakat filmin geriye kalanı ne yazık ki dökülüyor. **-Ozan**



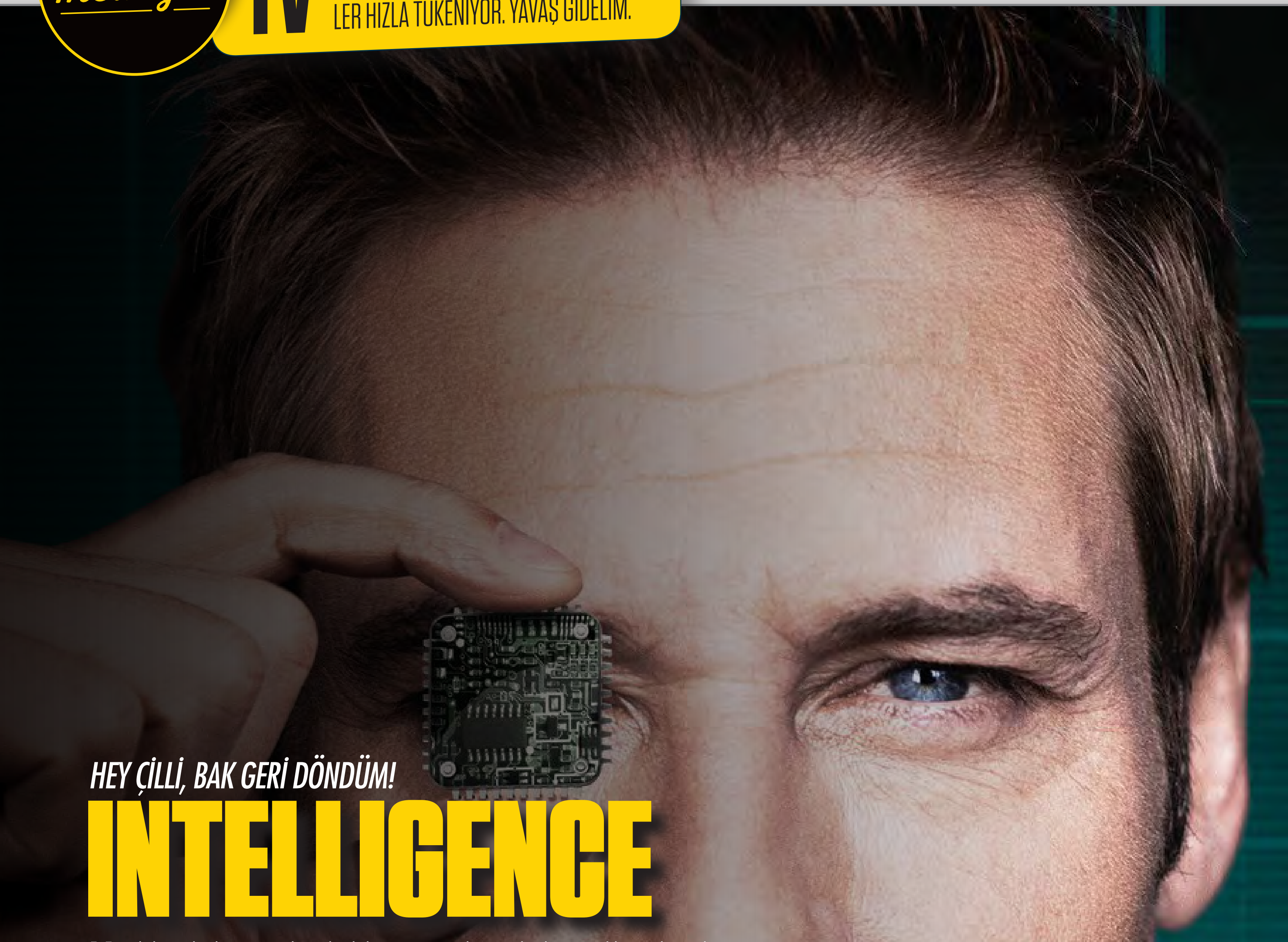
MACHETE KILLS

Rodriguez'in B kalite film denemeleri, kendi kategorisinin de B kalitesine düşmesine sebep oldu artık. Bir *Planet Terror* tadı vermekten uzak, tam bir acı yığını *Machete Kills*. Danny Trejo elinden geleni yapıyor ama olmuyor. Amber Heard kadınsılığı yediremiyor, Sofia Vergara işlevsiz kalıyor. Hele Mel Gibson orada ne arıyor? Senaryosunu zaten pas geçtiğim bu film, ölümüne sıkıldığınızda çok zorlarsanız belki gider. Bulaşmayın yoksa. **-Sarp**



SMOKE - 1995

Sinemada büyük keyif alarak izlediğimi hatırladığım bir film ile nostalji yapacağız bu ay. Özellikle 1990'lı yıllarda yayımlanmış uzun öyküleri – kısa romanları popüler olan yazar **Paul Auster**'ın bir hikâyesinden uyarlanmış senaryonun beyazperdeye aktarımında; **Harvey Keitel, William Hurt, Stockard Channing** gibi ünlü ve başarılı oyuncuları izliyoruz. *1978 – 1990* yılları arasında, New York'taki dükkânının önünde, aynı noktadan aynı saatte her gün fotoğraf çekmeyi âdet hatta iş edinmiş Auggie Wren'in fotoğraf makinesini nereden bulduğunu anlattığı noel hikâyesine kadar, melankolik yazar, anne – babasız büyümüş lise öğrencisi, Auggie'nin eski sevgilisi gibi ilginç, mahzun *"kaybeden"* portreleri geçidini izliyoruz 1.5 saat boyunca. Şiddet ve gerilimden uzak, sakin ve sıcak bir film arayanlara, son sahnedeki dokunaklı klibi de atlamadan izlemelerini öneririm, bir de unutmadan, *Lost* dizisinden Michael'ı görünce tanıyabilecek misiniz bakalım. **-Noyan**



HEY ÇİLLİ, BAK GERİ DÖNDÜM!

INTELLIGENCE

Kim bilir ne kadar zamandır iyi bir bilim kurgu dizisi izlemedik. Tamam, bilim kurgu tam anlamı ile bir televizyon işi değil. Ekranın en büyük kaygısı olan reyting oranlarında istenilen seviyeye ulaşması biraz güç. Bir şekilde başka türler ile hibrit olması gerekiyor. Ama bir *Battlestar Galactica*'yı yahut *Star Trek* serisini, en olmadı *Stargate* dizilerini artık mumla arıyoruz. *Firefly* lafını duyunca gözlerimiz yaşarıyor. *Doctor Who, The X-Files* ya da daha yenilere gelecek olursak *Fringe, The 4400* gibi saf bilim kurgu olmayan ama içerisinde bu öğeleri barındıran doğa üstü soslu dramlar ile yetiniyoruz. Özellikle son zamanlarda bilim kurgu şovları iyice minimalleşmeye başladı, ufak bir kurgusal bilim öğesi etrafında gelişen polisiye ya da gizemli olaylar dizileri izlemeye başladık. Bu türün son temsilcisi, *Lost*'un unutulmaz karakteri Sawyer rolü ile bizi çok özleten **Josh Holloway**'i başrole taşıyan Intelligence olacak gibi görünüyor.

Uluslararası suç şebekelerinin işleyişi, casusluk eylemleri, bilgi hırsızlığı gibi konular dijital çağ içerisinde olduğumuz bu yıllarda artık eski havasını yitirdi diyebiliriz. Bir USB bellek içerisinde düşman gördüğünüz ülkenin bütün nükleer silah kodlarını çalabilmek mümkün. Meh. Nerede o eski ajanlar, casuslar ve üzerinde *Top Secret* yazan belgeler. Sawyer'ın canlandırdığı **Gabriel Black** karakteri donanmada görev almış, yüksek yeteneklere sahip eski tip bir ajan havasında gibi görünüyor. Fakat beynine yerleştirilen çipi ele aldığımızda bir anda Dünya üzerinde yaşayan en büyük istihbarat teknolojisine sahip insan konumuna geliyor. Henüz deneysel olan bu çip sayesinde Gabriel, wi-fi ve benzeri bağlantılar sayesinde dünya çapında yer alan bütün bilgi ağına erişip istediği bilgiye anında ulaşabiliyor, etrafında ağa bağlı olan ve sinyaline ulaşabildiği her teknolojik aleti kontrol edebiliyor. Oldukça ilginç görünen bu fikir, ilk defa kendi dizisini yaratan **Michael Seitzman**'in elinde nasıl şekilenecek hep beraber göreceğiz ama kendisinin tecrübesizliğinden kaynaklanan şüphelerimiz yok değil.

Eski *Once Upon A Time* güzellerinden **Meghan *"Ruby"* Ory**'nin de dönüşünü müjdeleyen dizi ilk bölümü ile Amerika'da 16 milyon kişi tarafından izlenip, yayınladığı kanal CBS'in rekorunu kırdı. Şu an için *"yoklukta izlenir"* ile *"potansiyeli yüksek"* arasında gidip gelen bu ajan-casus polisiyesi, arkasına aldığı sevilen oyuncuların performansı ve *"Ne kadar bilim kurgu olmalıyım?"* sorusuna vereceği cevap ile kaderini belirleyecek gibi. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

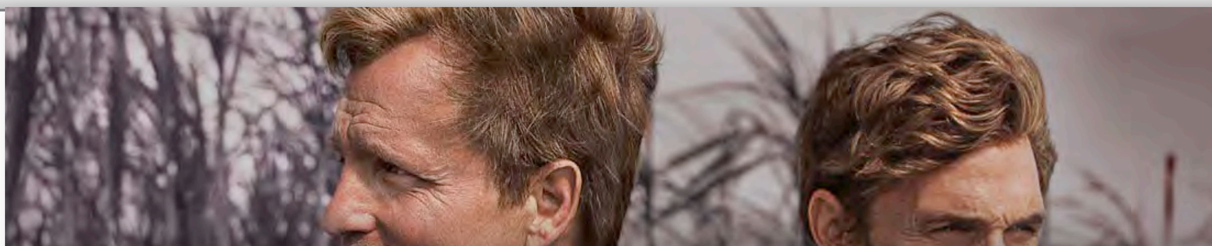
Potansiyelini kullanmasını bilirse önümüzdeki dönemin en iyi casus dizilerinden olabilir.

★★★☆☆

PEKİ YA CHUCK?



Farkettiğiniz üzere Intelligence bir miktar eski efsane dizilerden *Chuck*'ı andırıyor. Fakat Chuck, istihbarat ajanı konseptini komedi öğeleri ile birleştirirken dijital çağ hakkında ciddi sorular sormaktan kaçınıyor ya da bunu ironi yöntemi ile yapıyordu. Intelligence bu noktada daha ciddi bir dizi ve "A*merika kurtarmaca*" oynarken bir yandan kinayeli bir şekilde bilginin erişebilirliği konusunu eleştirirse çok farklı bir noktaya gelebilir. Ayrıca **Sawyer** her hali ile **Chuck**'dan daha havalı ve sempatik.



TRUE DETECTIVE

Ne Hakkında?

The Killing'in yazarı Nic Pizzolatto tarafından HBO için kaleme alınan bu gerçekçi polisiye, Matthew McConaughey ve Woody Harrelson'ı başrole taşıyor. 1995'te gerçekleşen cinayetlerin ve çözülemeyen seri katil dosyasının günümüzde yeniden açılması ile dedektiflerimiz olayı incelemeye başlıyorlar.

Neden İyi?

Öncelikle, HBO. Bu bile başlı başına kalitesinden şüphe etmememizi gerektiriyor zaten. Bir de buna, bir TV dizisi için çok fazla kaçan iki iyi oyuncu ekleyin. Karanlık atmosferi, geçmişin noir atmosferine selam duran dedektifleri, kapalı havası ve vurucu hikayesi kalburüstü performanslar ile birleşince ortaya kaçırılmayacak bir eser çıkmış. Biraz ağır ilerliyor fakat ilk sezonun 10 bölüm süreceğini söylemek lazım. Daha sonra muhakkak bu diziye daha uzun bir bakış atacağımıza eminim. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Bu zamanda, bu iki oyuncuyu bir araya getirip böylesine karanlık bir polisiye çekmek zor iş.

★★★★☆



LUTHER

Ne Hakkında?

İngiliz cinayet masası dedektifi **John Luther**'in kendi ve bazen yasa dışı yöntemleri ile çözmeye çalıştığı davaları ve bu sırada ayrı olduğu karısına geri dönmeye çalışmasının anlatıldığı Luther, her bölümde ayrı bir cinayet davasını çözen yapısı ile kısa süren sezonlarını zeka partıltıları içinde tamamlayan bir dizi. .

Neden İyi?

Çünkü Luther tv ekranında ve özellikle polisiye dizilerde hasret kaldığımız o sert gerçekliği bir tokat gibi yüzümüe vuruyor. Hem davaların hem de **Idris Elba**'nın döktürerek canlandırdığı fazlasıyla duygusal Luther karakterinin gösterişsiz gerçeklerle dolu dünyası, size davaları onunla çözüyor hissi veriyor. Bilmecelere ve gizemlere gerek olmadan da bir dizi nasıl zekice yazılır sorusunun açık göstergesi Luther. Olması gerektiği gibi davranmak zorunda hissetmeyen sorunlu bir polisin güçlü draması. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

3 sezon ve toplamda 14 bölüm ile bu kadar iyi bir iş çıkaran başka bir dizi yok.

★★★★☆



THE BLACKLIST

Ne Hakkında?

Dünyanın en çok aranan süper zeki suçlusu bir anda çıkıp **FBI**'a teslim olur, aranan bir çok suçluyu ele vereceğini açıklar ama tek şartının da görünürde olaylar ile hiç bir alakası olmayan genç FBI ajanı **Elizabeth Keen** ile birlikte çalışmak olduğunu söylerse ne olur? Gizem olur, macera olur. Başka ne olacaktı?

Neden İyi?

Çünkü adam **James Spader**! Başarılı karakter oyuncusunun performansı diziye damgasını vuruyor ve izlettiriyor. Her bölüm başka bir suçluyu yakalama hikayesi genel dizi izleyicisinin ve özellikle gizem avcılarının sinirini bozsa da, en azından her davanın zeki bir kurgu ile anlatımı şu an için sabır zorlamıyor. Ama daha büyük bir ana hikayeye ihtiyacı olduğu da bir gerçek. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Dr. Hannibal'a yakışan tek hasta bu dizide. Raymond 'Red' Reddington!

★★★★★



PERSON OF INTEREST

“BIG BROTHER IS WATCHING YOU”

Bazen elinizdeki yazıya nasıl ve nereden başlayacağınızı bilemediğiniz durumlar oluyor. *Person of Interest* hakkında gerçekten lafa nereden gireceğimi bilemiyorum. Size onu yeteri kadar anlatabileceğiminden de emin değilim. İnsan çok sevdiği bir şey hakkında basit bir şeyler karalamaktan korkuyor ama bununla beraber size *Person of Interest*'i yüz yüze anlatsam, devrik ve heyecanlı cümleler kurarken ağzımdan çıkaracağım tükürüklere dikkat etmemi söylersiniz.

Hakkı yenen dizilerden *Person of Interest*. Ülkemizde bir türlü keşfedilememiş ya da erkenden terk edilmiş bir dizi. Evet, ilginç ve yaratıcı bir fikri arkasına aldığı halde vasat başlayan bir ilk sezona sahip. Fakat sonuna kadar sabrettiğinizde potansiyelini size gösteren, kurgusunu oluşturmaya başlayan ve kendi ana hikâyesini yaratan bir yapıya da sahip.

Bir **makine** hayal edin. Kendi yazılımını yapay zekâsı ile geliştirebilen, ülkedeki bütün iletişim ağını takip eden, gören, duyan, hisseden, sonsuz algoritmaları ve olasıkları hesaplayan, olay örgülerini önceden kusursuzca tahmin eden, insanlığı ve daha önemlisi sahibini tanıyan ve her şeyin farkında olan bir makine. Terör olaylarını önceden anlayıp hükümete haber vermesi amacı ile üretilmiş bir makine bu. Ama büyük terör olaylarının yanında, en küçük ve önemsiz diye adlandırılan şiddet suçlarını bile önceden görebiliyor. Başına kötü bir şey geleceğini çözdüğü kişilerin sosyal güvenlik numaralarını bir şekilde sahibine ulaştırıyor. Siz bu numaraları alsanız ne yapardınız? O kişilerin hayatlarının sona ermesine göz mü yumardınız yoksa onları kurtarmak için bir şeyler mi yapardınız? **Harold Finch** bir şeyler yapmayı seçen zengin bir adam. Yanına artık ölü bir ajan olan **John Reese**'i alarak bütün bu şiddetin önüne geçmeye çalışıyor.

Ama her şey daha yeni başlıyor. İlk sezonu ile “her bölüm bir hayat kurtarıyoruz” şeklindeki kaliteli hikâyelerle ilerleyen dizi sonraki sezonlarda o kadar derin ve potansiyeli yüksek bir dizi haline geldi ki, yaratıcısı ve yazarı olan **Jonathan Nolan** isminin hakkını vermeye başladı. Yapay zekâ ve yapabileceklerine dayalı bir bilim kurgu hikâyesine dönüşen *Person of Interest*, Nolan'ın müthiş yazdığı ve her an nereden çıkacağı belli olmayan karakterler, ters köşeler, soru işaretleri ve teoriler ile şu an çok farklı bir noktada. Diziyi izlemekten vazgeçenlerin farkına varsalar pişman olacakları bir potansiyeli işlemekte ve daha bir kaç sezon sürmesi muhtemel.

“*Her an her yerde izleniyoruz*” eleştirisinin dizi içerisinde geldiği boyuttan tutun, gücü elinde tutmak isteyen derin devlete; New York'un kirli polislerinden, şehri ele geçirmiş mafyaya kadar birçok konuyu bu kadar usta bir biçimde birleştiren başka bir dizi ben izlemedim. Dizinin el attığı hiçbir konu basit ve yüzeyde kalmıyor. Ve hepsinden daha da heyecanlı olan, derinden gelen asıl konunun bunların hiçbiri olmaması. Yapay zekâ diyorum, insanla iletişimde olan ve gidişattan pek hoşnut olmayan bir makine diyorum... Ve artık susuyorum. *Person of Interest* benim adıma şu anda devam eden en iyi dizi. Bırakanlara geri dönmesini, hiç izlemeyenlere ise şu anda hemen kalkıp ilk iş olarak bu diziye başlamasını öneriyorum. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Bu dizinin hakkını vermenin artık zamanı geldi de geçiyor!

★★★★★

HABERLER

THE VAMPIRE DIARIES ÇİZGİ ROMAN OLUYOR

Sömürdükçe sömürülen vampir teması içeren yapımların arasından biraz da olsa sıyrılmayı başarabilen CW dizisi The Vampire Diaries, geçmişi yüz yıllar öncesine dayanan hikayesindeki boşlukları doldurmak adına DC comics etiketi altında çizgi roman olarak piyasaya çıkacak. Kahramanların farklı hikayelerini dizinin hayranlarının kaçırmayacağını düşünüyoruz

KÜLT ÇİZGİ ROMAN PREACHER DİZİ OLUYOR

Yeni iblislere, şeytanın çocuklarına, klasik korku karakterlerine ve iyi ile kötünün kapışmasına hazır mısınız? Evet ekranlarda hepsinden bir tutam var ama bütün bu mitleri bir araya toplayan tek bir dizi yok. Belki Supernatural. Stephen King'in Dark Tower'ı yazarken esinlendim dediği Preacher, efsane karakteri Jesse Custer ile beraber yakında AMC kanalında olacak.

NETFLIX & WACHOWSKI KARDEŞLER ORTAKLIĞI!

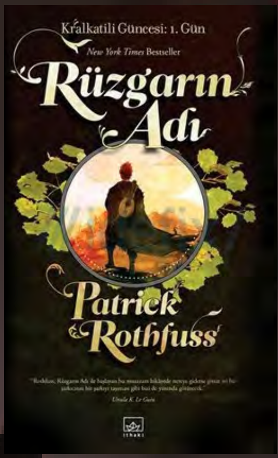
Sense8 ismindeki 10 bölümlük dizi projesi sonunda resmiyete kavuştu. Ekipte Wachowski kardeşler dışında bir de Babylon 5'dan hatırlayacağımız J. Michael Starczynski var. Dünyanın farklı yerlerinde yaşayan 8 farklı kişinin arasındaki bağlantının gizemini çözecek olan bu bilim kurgu dizisinden beklentilerimiz oldukça büyük.

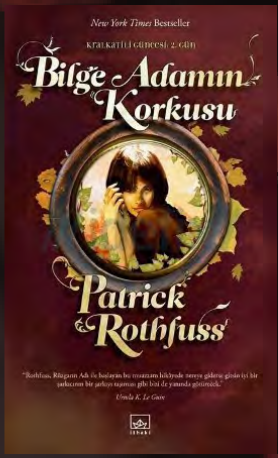
SHERLOCK 4. SEZONU HAZIR BİLE

Ocak ayı içerisinde yayınladığı 3 bölümü ile hızlı bir şekilde gözden kaybolan ve bizi 1 sene daha bekletecek olan Sherlock'un 4. Sezonunun ana hikayesinin, dizinin yaratıcıları Mark Gatiss ve Steven Moffat tarafından şimdiden hazır olduğu söylendi. Tabii ki fazla detay vermediler fakat 3. Sezon finalini izleyenler 4. Sezonu az çok tahmin edebilirler.

RÜZGARIN ADI - BİLGE ADAMIN KORKUSU

KÜTÜPHANEDE TOLKIEN'IN YANINA GİREN





Herhangi bir fantastik edebiyat eserinin **Tolkien**'la karşılaştırılmaktan kurtulması mümkün değil. Elimizdeki malzeme ne olursa olsun, bunu başlatan üstadın üçlemesiyle yanyana bir kez anılır ve aşağısında kalır. Ancak, **Patrick Rothfuss** adlı nispeten yeni bir yazarımız var. *Kralkatili* üçlemesi adındaki ilk iki romanının dünya çapında yarattığı etki ne durumda, bilemiyorum. Ama benim üzerimde yarattığı etkisi, kitabın kapağını her açtığımda bu dünyadan çekip alması oluyor. Bu kadar yavaş anlatımlı, bu kadar detaylı ve yoğun, ama aynı zamanda bu kadar keyifli bir eser ortaya çıkartabilmek için gerçek bir "*Grandmaster*" olmak gerek.

Kitap, **Roman Kvothe** adlı, halk dilinde efsaneleşmiş bir karakterin hikayesini kendi dilinden anlatışını konu alıyor. Hakkındaki efsaneler ayyuka çıktığı için, yaşadıklarını abartısız bir şekilde bir Tarihçi'ye üç günde kaleme aldırıyor. İlk kitap, ilk günde anlattıkları. Ve Kvothe üçüncü şahıstan birinci şahısa dalıp çıktıkça, siz de olayların derinliğinde kayboluyorsunuz.

Sırrı bu işte kitabın! Kvothe'nin Tarihçi'yle konuştuğu anda onu siz okurken, Tarihçi'nin yazdıklarını okuduğunuzda Kvothe'nin bizzat kendisi oluyorsunuz! Tabii çekici olmayan, keyifle anlatılmamış bir hikaye anlatılıyor olsaydı bu kadar iyi çalışmazdı bu etki, ama hepsi mükemmel. Türkçe çevirisi *Yüzüklerin Efendisi*'nin çevirisiyle başabaş gidecek kadar iyi. Türkçeleşen terimler kulağı tırmalamıyor, ne kadar garip olsalar da içten içe ne anlama geldiklerini seviyorsunuz (Edema Ruh, ejderus...)

İlk kitap, 1000 küsur sayfasıyla ilk başta göz korkutuyor. Ancak bir başlarsanız gecelerinizden feragat ettirecek kadar mükemmel bir eser. Kvothe'nin sadece bir yıl içinde başından geçen ve birbirine hiç farkettirmeden bağlanan beş farklı macerası sizi alıp bu dünyanın en ucuna kadar taşıyor. Eğer bir fantastik edebiyat aşığı iseniz, ilk iki kitabı hemen, bugün alın. Eğer kitapların dizisi engel olmazsa (evet, öyle bir plan da var) üçüncü kitap da bu yıl piyasada olacak. **-Sinan**

EDİTÖRÜN NOTU
Uzun, çok uzun sürecek epik bir seri.
★★★★☆

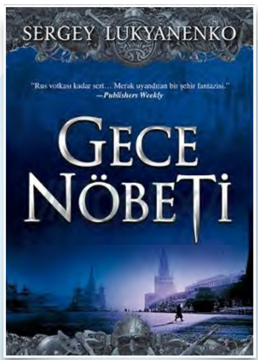


"Laayn! Bu kitapların devamını yazmadan bu dünyadan göçersen, huzur yok sana!"



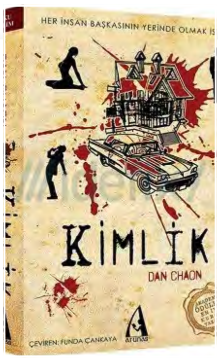
DOKTOR UYKU
Stephen King

Medyum'da (The Shining) gerçekleşenlerin ardından, artık **Dan Torrance**'in başına neler geldiğini öğrenmemizi isteyen King, son dönemde yazdığı romanların en iyilerinden biri olan Doktor Uyku ile karşımızda. Bu kitabı Medyum'un devamı olarak değil de, Danny'nin hayatındaki yeni bir dönemin anlatımı şeklinde değerlendirmek lazım. Dan dibe vurduğunu fark ettiği bir olayın ardından alkol bağımlılığından kurtulmak için yeni bir şehre taşınıp AA toplantılarına katılmaya başlayan genç bir adam olmuş. Taşındığı şehirde yine kendisi gibi '*ışıltı*'ya sahip küçük bir kız ile tanışmasını ve birlikte, ışıltıya sahip çocuklarla beslenen bir grup psişik vampir kılıklı yaratığa karşı koymalarını anlatıyor Doktor Uyku. Medyum'un korkutuculuğuna sahip olmasa da, aradan geçen bunca yılın ardından Danny ile tekrar buluşmak ve hayatta nerelere geldiğini öğrenmek gayet keyifli oldu. **-Eser**



GECE NÖBETİ
Sergey Lukyanenko

Bu beyaz atlı şövalyelerin ya da merhametle onur adına her türlü zora girebilecek iyilerin hikayesi değil. Bu, gecelere hükmeden iyilerin öyküsü. Geceler iyilere, gündüzler kötülere ait olduğunda dünya dengeye getirildi ve iyilikle kötülük birbirininin polisliğini yapmaya başladı. Güçleri açılmış ve Alacakaranlık'a adım atmış bir iyi misiniz? Dolayısıyla güçlerinizle iyilik mi yapmak istiyorsunuz? Ne kadar soyluca! Buyurun, ama denge için karanlık da bir kötülük yapma hakkı kazanacak. Hala o kadar istekli misiniz? *Gece Nöbeti* saf bir macera değil. Bu daha çok karanlıkla aydınlığın doğasına dair doğrudan bir sorgulama. 3 ana hikayeden oluşan kurgunun birbirine nasıl ustaca bağlandığını görüp her adımda başkahramanımız Anton'la birlikte tüm düzene lanet edeceksiniz. Ve her karanlık yükseldiğinde "*fazla ışık kör edici midir?*" sorusu zihinlerde yankılanacak. **-Hazal**



KİMLİK
DAN CHAON

Günümüzde geçen ve kronolojik sıra takip etmeyen kısa parçalarla anlatılan üç öyküden oluşuyor Kimlik. Üniversitede okurken aldığı bir haberle hayatının yaşadığı kısmının bir yalandan ibaret olduğunu öğrenen **Ryan**, sıkıcı ve kasvetli kasaba hayatından lise mezuniyetinden birkaç gün sonra tarih öğretmeni ile beraber kaçarak kurtulmaya karar veren **Lisa** ve otuzlu yaşların başında, uzun yıllardır kayıp ikiz kardeşini aramaktan vazgeçmeyen **Miles**. Arasıra biraz duygusallaşıp ağırlaşan ama okurdaki merak duygusunu hiç azaltmayan satırlar. Karakterler kadar hayat hikâyeleri de hüzünlü. Romanın son bölümünün başlarında gizemi çözmeye başlasanız da yüksek tempolu kurgu, sayfaları hızla okutmayı başarıyor. Farklı yaşam ve kimlikleri merak eden, gizemli soru işaretlerine dalıp gitmek isteyenlere önerimdir. **-Noyan**

Iced Earth

PLAGUES OF BABYLON

Öncelikle iyi haberi vereyim. **Stu Block** yine döktürmüş. Çok güzel döktürmüş. Nefis döktürmüş. Büyük gruplarda vokal değişikliğine alışmak zordur. Grubun en parlak albümlerinde sesine alıştığımız **Matt Barlow,** Horror Show'dan sonra gruptan ayrıldığında Iced Earth de bir duraklama dönemine girmişti. Barlow 2008 yılında *The Crucible of Man* albümü için Iced Earth'e geri dönse de durumu kurtaramamış ve tekrar ayrılmıştı (yapboz sanki). *Dystopia* albümü ile gruba katılan Stu Block, Matt Barlow'u aratmayacağının sinyallerini vermişti ve bu albümde bence yerini iyice pekiştirdi.

E iyi haber buysa bir de kötü haber olmalı değil mi? Aslında tam olarak kötü haber değil ama vokalleri bir kenara bırakırsak Plagues of Babylon için *off dehşet olmuş* diyemeyeceğim maalesef. Albümü bir kere döndürdükten sonra hemen ardından ikinciye dinlemek için can atmıyorsam o albümü kendimce *süper* diye niteleyemiyorum, huyum kurusun. Aslında albüm *Plagues of Babylon* ile çok iyi bir giriş yapıyor. Daha ilk şarkıdan albümün soundunun geçmişe göre daha sert olduğunu fark etmek mümkün, sanırım bunda gruba yeni katılan davulcu **Raphael Saini**'nin tarzının da etkisi var. Çok iyi bir iş çıkardığını söyleyemem belki ama çok da sırıtmamış aslında. Plagues of Babylon art arda unutulmaz parçalar sunan bir albüm değil belki ama arada gerçekten çok güzel şarkılar var. Örneğin Blind Guardian vokalisti Hansi Kürsch'ün de yan vokalleriyle destek verdiği *Among the Living Dead* özellikle de ortalardaki süper melodiyle aklımda yer etti.

Mesela başlar başlamaz aklınızda *Iron Maiden* isminin belirlemesine neden olan *The End?* var ki başından sonuna, solosuna kadar çok güzel bir şarkı. *If I Could See You* ve *Spirit of the Times* olmazsa olmaz balladlarımız ama bir *Melancholy* veya *Watching Over Me* değiller. *Cthulhu* gerek sözler, gerek müzik olarak da albümün en iyi şarkılarından biri. *Outro*'dan önceki şarkı *Highwayman* ise aslında Johnny Cash'in Willie Nelson, Waylon Jennings ve Kris Kristofferson ile birlikte söylediği çok güzel bir country parçasının *(tinyurl.com/ogzhway)* cover'ı. Albümdeki bu versiyonda dörtlükleri sırayla Jon Schaffer, Symphony X'ten Russell Allen, Stu Block ve Volbeat'ten Michael Poulsen söylüyor.

Plagues of Babylon'u dinledikten sonra Iced Earth'ün Stu Block ile bundan sonra daha da iyi işlere imza atacağını tahmin etmek çok da zor değil. Bekleyelim ve görelim diyorum. **-Eser**

EDİTÖRÜN NOTU

Artık Matt Barlow'u unutabiliriz gençler...

★★★★☆



VOKALİ DEĞİŞMEYESİCELER

1 **Megadeth – Dave Mustaine**



Dave Mustaine'i ilah olarak görenlerden biriyim. Dave Mustaine'siz bir Megadeth düşünenin de kafasına sopayla vuruveririm kendine gel diye. Sırf kendine has o müthiş vokali yüzünden değil, Megadeth'in beyni oluşundan dolayı da zaten böyle bir şey mümkün olmazdı.

2 **Metallica – James Hetfield**



Aslında Hetfield'ı değiştirmek zor iş değil. Al Evile'den Matt Drake'i, sok gizlice Metallica'yla stüdyoya, çoğu kişi albümde Hetfield'ın söylemediğini anlamaz bile. Ta ki 'ooo yeah' diyene kadar. Hetfield'ın farkını ve metal alemi için de ne kadar önemli bir isim olduğunu konserlerde daha iyi anlıyoruz.

3 **Amon Amarth – Johan Hegg**



Sakalına kurban olduğum Johan Hegg'in yeri doldurulamaz. Amon Amarth'ın davulcusunun ismini bilmiyor olabilirsiniz, Olavi Mikkonen yolda yanınızdan geçse tanımayabilirsiniz ama Hegg'i görür görmez Amon Amarth diye anırırsınız. Yaparsınız bunu.

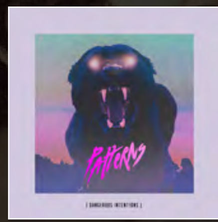


NEDİR ARKADAŞ BU 80'LERE DÖNÜŞ?



PATTERNS

DANGEROUS INTENTIONS



Patterns, bayan vokalli bir synth-pop grubu ve her taraflarından 80'ler akıyor. Soundları bir yana, tarzları, albüm kapakları, klipleri o dönemi yaşıyorlarmış gibi hissetiriyor. Tabiii evlerinde video kaset izleyip, kabarık saçlarla disko topu altında performans sergilyor değiller. Müzik dünyasında **Kavinsky**, oyun dünyasında ise *FarCry: Blood Dragon*, *Hotline Miami* gibi oyunlarla yeni bir akıma dönüşen bu tarz, dönemin havasını, müziklerini v.b. özelliklerini özleyenlerin bu özlemini tüm modern eklentiler ile gideriyor. Patterns bu çıkış albümü ile sizi eski model spor arabanızla, neon ışıklı tabelalar dolu şehrin sokaklarında gezdiriyor. Kaptırdığınız zaman sonuna kadar dinleyeceğiniz albümlerden. Hâlâ bir nu-disco varsa, Patterns şu anda onun en cool temsilcisi. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

80'lerin disco müziği ne kadar modernleşebilir sorusunun cevabı.

★★★★☆

OFİSTE ÇALANLAR

1. **Patterns** – Burning Man
2. **Capital Cities** – Safe and Sound
3. **Chikayo Fukuda** – Furueru Kokoro (Piano Solo)
4. **TVXQ** – Share The World
5. **Plastic Mermaids** – Polaroids

THE LAST OF US

Soundtrack

Evi Oscar'larla, Bafta'larla, Grammy'lerle dolu olan **Gustavo Santaolalla**'nın *The Last of Us* için ne derece mükemmel bir seçim olduğu zaten oyunu oynamış olan herkesin malumu. Çifterli takılmış 10 tele sahip küçük bir enstruman olan **ronroco**'yu ağırlıkta kullandığı besteleri kalbimizin en uzak köşelerine dokunmasını biliyor ve soundtrack'i her dinlediğinizde Ellie ve Joel'in yaşadıklarının, o aralarındaki bağın size hissettirdiği duygular tekrar gün yüzüne çıkıyor. Soundtrack albümünde doğal olarak tek başına dinleyince pek anlam ifade etmeyen arka plan müzikleri de var ama özellikle o Ronroco'nun dillendirdiği notaları duyduğunuz an donup kalmanız ve gözlerinizin dolması son derece olası. **-Ömer**



CULT OF FIRE

मृत्यु का तापसी अनुध्यान



Merak etmeyin, başlıkta baskı hatası yok. Albüm ismi **Sanskritçe** ve kabaca *Ölümün Münzevi Meditasyonu* anlamına geliyor. Yakın zamanda keşfettiğim Cult of Fire'ın bu atmosferik black metal albümü grup her ne kadar Çekoslovakya'dan çıkmış olsa da içinde bolca Doğu unsurları (sitarlar, ilahimsi kısımlar gibi) bulunduruyor. Zaten şarkıların isimleri de *Hinduizm*'in karanlık tanrıçalarından biri olan **Kali**'yi anlatan albümün atmosferini korumak üzere Sanskritçe bırakılmış. Seçilen melodiler, riffler, farklı enstrümanların uyumu falan gerçekten şahane; uzun zamandır bu kadar keyifle dinlediğim yeni bir black metal albümü olmamıştı. Kimi zaman kendinizi bir ayinin ortasında hissediyor, kimi zaman şarkıların karanlık havasına kendinizi kaptırıveriyorsunuz. Türden hoşlanıyorsanız kesinlikle dinlemeniz gereken bir albüm olmuş. **-Eser**

EDİTÖRÜN NOTU

Atmosferik Black Metal bir kez daha doğudan yükseliyor.

★★★★☆

CHOPSTICK SUICIDE

CAPTAIN'S POOLSIDE STORIES



Yine bir "*yurtdışında olsalar ne biçim ünlü olurlardı…*" vakasıyla karşı karşıyayız. Biliyorsunuz ülkemizde metal yapıp para kazanma eşiği **Pentagram** grubu üyesi olmaya tekabül ediyor. Ama onlar Pentagram üyesi olmasa da bu yola baş koymuş. Adını duymamış olabilirsiniz ama bu grup Türkiye'den ve sizi şaşırtacak derecede iyi "*mathcore*" yapıyor. Yani iki ileri bir geri ruhunu bol distortion ile canlı tutup, kulaklığı takıp tüm dünyaya nefretle bakma müziği. Bu zamana kadar çıkardıkları iki albüm ve iki EP'leri mevcut. Bu yeni EP'leri ise neredeyse tüm birikmişlerinin sentezi gibi. Pataküte giriş, bazen bir ağır duygu hissi, fazlasıyla aksak ritm, her seferinde ezberlemesi zor parçalar. Bu sefer Chopstick Suicide, şarkılarına böldüğü görevleri tek parçalarda birleştirmiş gibi. Bu yüzden de dinlemesi her metal dinleyicisi için mümkün. Hah unutmadan; Mert Papik'in vokalleri yine döktürüyor. **-Berkan**

EDİTÖRÜN NOTU

"Ne zamandır dövmek istediğiniz biri mi var? Kulaklığınızı takın, işe koyulun. Kolay gelsin."

★★★★★

KYOUKAI NO KANATA



ARADIĞIMIZ ŞEYLER BELKİ DE UFKUN ÖTESİNDE

Bu ayki anime sayfasının sahibi, KyoAni'den çıkma, yine görsellerine doyum olmaz, konusuyla ve karakterleriyle de bizlere güzel bir seyir keyfi sunan *Kyoukai no Kanata* (Beyond the Boundary). Her ne kadar erkek egemen bir sayfa yapımız olsa da artık, biz de shoujo sever ve sevimli şeylere karşı iradesi düşük insanlarız. O yüzden yeri geldiğince kan, ter yerine bu sayfalarda bol bol romantizm de bulacaksınız.

Seri, klasik bir KyoAni kızı olarak yine şirin şeker (ve hatta gözlüklü!), Youmu avcısı olan kızımız Kuriyama Mirai ile yarı Youmu olarak dünyaya gelen, sempatik ve ölümsüz Kanbara Akihito arasındaki komik ilişki ile başlıyor. Bu arada Youmu'yu nefret, kıskançlık, kötülük gibi duyguların fiziksel olarak oluşan doğaüstü halleri gibi tanımlayabiliriz. Dreamshade diye de anılıyorlar.

Başarısız bir avcı olan Mirai kendini denemek için sürekli Akihito'ya saldırır ama netice, elde var sıfır. Bu arada belirtelim avcıların geçinebilmesi için Youmu avlaması lazım çünkü av sonunda parasal karşılığı olan bir taş kazanıyorlar.

Her şey bu kadar sakin ve şirin devam etmiyor haliyle. Mirai'nin avlanamamasının ardında kızın geçmişinde yatan bir gizem var. Aynı şekilde Akihito da yarı Youmu olması nedeniyle aslında içinde büyük bir güç barındırmakta. Bu sebeplerle Mirai ve Akihito büyük olaylara gebe bir ikili oluşturuyor. O yüzden olur da izlemeye niyetlenirseniz, ki bunu kesinlikle yapın derim, az biraz sabredip birkaç bölüm ilerleyin. Zaten 12 bölümden oluşan seri bir çırpıda sizi esir alıp kendini izletiyor olacak.

Anime, Mirai ve Akihito dışında gerçekten başarılı yan karakterlere sahip. Özellikle aynı öğrenci kulübünü paylaştıkları Hiroomi ve Mitsuki kardeşler farklı karakter yapıları ile animeye her yönden harika katkıda bulunuyorlar.

Yazının şu kısmına gelmiş olmak benim için çok zor oldu çünkü spoiler vermemek için kendimi çok zor tutuyorum. Bunun sebebi de animenin sonu. Gidişatı ile kendini belli etmeyen ve bitirdikten sonra animeye dair farklı fikirler bırakan bir sona sahip. Bu yüzden bile izlenmesi ve sonu görülesi bir seri Kyoukai no Kanata. Siz de 2013'ün en iyilerinden olan bu seriyi atın hafızaya, pişman olmazsınız. **-Şahap**

ERKEKLER VE FANTEZİLERİ

Neredeyse en komik sahneler erkeklerin fantezilerinden geliyor. Hele ki Akihito'nun gözlük takıntısı yok mu! Ama lütfen haklarını yemeyelim çünkü animeyi izlerken kesinlikle onlara katılıyorsunuz.

KIŞ SEZONU

Neredeyse bütün serilerin lise komedisi olduğu ama yine neredeyse hepsinin çok çok eğlenceli göründüğü bir kış sezonu başlıyor. Ciddiyeti az, kıkırdatıcısı bol aylara merhaba deyin. - Ömer & Şahap



SEITOKAI YAKUINDOMO

Yüzlerce kızın arasında kalmak her erkeğin hayali gibi görünse de maruz kalınacak muhabbetler kişiyi bir süre sonra fena şekilde üzebilir. İşte bu durumun komedisini sonuna kadar kullanan *Seitokai Yakuindomo* yeni sezonu ile karşımızda. Gülmekten yerlere yattığımı hatırlıyorum bir önceki sezonlarda ve gidişat bu sezonun da diğerleri kadar iyi olacağını gösteriyor.



GIN NO SAJI (2. SEZON)

İlk sezonuyla adından çokça söz ettirmiş, *FMA*'nın yazarı Hiromu Arakawa'nın kaleminden çıkan tarım animesi *Gin no Saji*'nin (Silver Spoon) yeni sezonu çok geçmeden bizlerle buluştu. Hayattan bir kesit olarak türdeşleri ve geçen senenin en sevilenleri arasında yer alan seri bu sezon da çizgisinden ödün vermeyerek, aynı ivmeyle devam edecek gibi. Yuugo hadi yavrum koş iki yumurta kap gel.



WITCH CRAFT WORKS

Kısaca, "Cadılar candır ya!" dedirtmeye gelmiş sezon animesi desem yeridir. Okulun en popüler ve en başarılı kızının sizinle ilgilendiğini, üstüne bir de cadı olduğunu düşünün. Bu kız nedenini çok belli edilmeden bizi başka cadılardan koruyor ve bildiğimiz kadarıyla bizim de büyü güçlerimiz var. Animasyonları ve çizimleri çok başarılı, komedisi de tadında olan bir seri.



MIKAKUNIN DE SHINKOUKEI

Kobeni için önemli bir gün. O artık 16 yaşında yani evlenme yaşına geldi ama bu onun için pek önemli bir konu değil çünkü o günlük hayatına devam ediyor… Derken çat kapı eski yaşadığı köyden bir nişanlı ve görümce çıkagelir. İşin ilginci eskiden birbirlerini tanıyor olmalarına rağmen Kobeni için bu insanlar birer yabancıdır ve artık aynı evde yaşamak zorundalar. Sezonun komik, sevimli, romantik ve moe serilerinden.



NORAGAMI

Para biriktirip kendi tapınağını inşa etmek isteyen ama pek bir inananı da olmayan gariban bir tanrı, onun yüzünden yarı yaşar yarı ölür vaziyette kalmış aklı havada bir kızcağız ve bu tanrının silah olarak kullandığı artist bir kayıp ruh. Sağlam aksiyonu, tuhaf komedisi ve daha da tuhaf atmosferiyle sezonun kesin izlenesilerinden.



NISEKOI

Bakemonogatari, *Madoka Magica* gibi serileriyle ünlü **Shaft** stüdyosunun elinde animeleşen süper bir romantik komedi. Savaşın eşiğindeki iki kanlı yakuza örgütünün ateşkesi, örgütlerin patronlarının birbirinden ölümüne nefret eden çocuklarının sevgili olmasına bağlıdır. Kimyası birbiriyle kesinlikle tutmayan bu ikili rollerini yerine getirmeye çalışacaktır ama bir taraftan da oğlanın çocukken başka bir kıza verdiği, unutamadığı bir söz vardır...



INARI, KONKON, KOI IROHA

Belli ki aklı havada kızcağızlar ve tapınak tanrıları bu sezonun favori konsepti. Gönül meselelerini dert edinen Inari kendini en sevdiği yer olan tapınakta bulur ve buranın tanrısı sayesinde istediği kişinin görünüşüne geçme özelliği kazanır. Naif karakterleri, hafif atmosferi, sevimli yavru kurtları ile sıcacık bir anime.

TONARI NO SEKI-KUN

5'er dakikalık minik bölümlerden oluşan, tek mekânda geçen, fazlasıyla komik bir seri. Sınıfın en arka köşesinde oturan Seki-kun kesinlikle dersle ilgilenmez, sürekli sırasının üstünde oyunlar oynar ve olayı saçma derecede abartır. Ama kendininkinden çok yanında oturan kızın başına dert açar, o ayrı.



ENGELLİ DEĞİL, BİYONİK

Teknoloji Beden Dersinde



Bugüne kadar XCOM'dan Deus Ex'e, Metal Gear'dan Bionic Commando'ya bir sürü oyunda yapay organlarımız, uzuvlarımız oldu. Özeniyoruz tabii haliyle. Kim istemez ki metal yumruğuyla duvarları yıkmak ya da ne bileyim, ölümsüz olmak felan.

Şimdi beyin ayrı mesele, onu yapay olarak üretmeye daha çok var, onu bir kenara koyalım (bu kenara koyma işlemini bir uzman gözetiminde yapınız). Ama vücudumuzdaki bütün diğer parçaların gayet işlevsel yapay muadillerinin mekanik, biyolojik ve elektronik şekillerde üretilmesi ve yaygın olarak kullanılması belki de o kadar uzak değildir.

UZUVLAR

Biyonik uzuvların genel olarak yapısı şöyle: Alüminyum ve karbon fiber gibi sert maddeler iskeleti oluşturuyor, motorlar ve hidrolik mekanizmalar uzvu hareket ettiriyor, yaylar da tendon görevi görüyor. Uzva yerleştirilen gelişmiş bir mini bilgisayar da beyinden çıkan elektriği uzva ileterek hareket etmesini sağlıyor. Şu an en gelişmiş mekanizmalardan olan bir elde 100 algılayıcı, 26 hareket edebilen eklem ve 17 motor bulunuyor.

Tabii bütün bir uzvu değil, tek tek hasarlı kasları; gerçek kas gibi elektrik akımlarına tepki veren polimer jelden yapılma ve sentetik fiber kablolardan oluşan tendonlarla desteklenen yapay kaslarla değiştiren teknolojiler de geliştirilmekte.

Tek değiştirilebilir olan şeyler kas yapıları değil elbette. Kulak salyangozunu bir mikrofonla ya da göz retinasını bir kamera ile değiştirmek ve bunları beyin ile birbirine bağlamak, üzerinde yoğunlukla çalışılan şeyler. Dokunma duyusuna dahi el atılmış durumda. California Üniversitesi'nin eSkin projesi sayesinde yapay uzva sahip kişilerin de dokunma duyusuna sahip olabilmesi için çalışılmakta.

Hatta geçtiğimiz sene DARPA'nın (ABD Savunma Bakanlığı İleri Araştırma Projeleri Ajansı) RE-NET programı ile bu konuda ciddi gelişmeler yaşandı. Geliştirilen yeni teknolojiyle, protez bir kolun, gerçek bir kol gibi beyin tarafından, düşünce gücüyle hareketi mümkün hale getirildi. DARPA tarafından yayınlanan videoya bu linkten ulaşabilirsiniz: bit.ly/MkFFm6

İÇ ORGANLAR

İç organların yenileriyle değiştirmesi daha zorlu bir durum çünkü vücudun savunma mekanizması yabancı maddeleri reddetme eğilimindedir. Bu nedenle titanyum, silikon ve PTFE gibi uyumlu maddeler kullanılmakta.

3D printerlar bu konuda çok büyük bir potansiyel içermekte. Belki çok yakın gelecekte değil ama gelecekte kişinin kendi hücreleri yazıcıdan çıktı olarak alınabilecek (tuhaf bir cümle oldu ama...) ve organ doku doku oluşturulabilecek. Böylece her bir organ aynısıyla, hatta daha bile iyisiyle değiştirilebilecek. Daha gelişmiş organları destekleyecek, daha fazla kan taşıyan hücreler ve herhangi bir hastalık durumunda çok daha hızlı tepki verebilen yapay bağışıklık sistemi de üzerinde çalışılan diğer önemli konular.

Ayrıca bu sene göz konusunda da önemli gelişmeler yaşandı ve Michigan Üniversitesi'nde dünyanın ilk protez retina nakli gerçekleşti. Tabii ki bu operasyonların yaygınlaşması için hala yıllar var ama yine de böyle haberler umut verici değil mi?

Sonuç olarak bankalardan kredi çekip yenilmez askerler olmak ve birleşerek bankaları ve diğer finansal yapıları kaba kuvvetle ele geçirmek, ve dolayısıyla dünyayı parmağımızın ucunda oynatmak belki de gelecekte gerçekleştirebileceğimiz bir proje. Elbette yeni elde ettiğimiz gücümüzle insanlığa faydalı olup ütopik bir gelecek de oluşturabiliriz ama... yok ya. İlk seçenek daha eğlenceli.

Geyik bir yana, yapay uzuv ve organ konusundaki çalışmalar, şu teknoloji dediğimiz şeyin en pozitif yönlerinden biri ve ciddi sıkıntılarla mücadele etmek zorundaki çok sayıda engelli ve kalıcı hastalık sahibi insanın hayatını birdenbire cennete çevirebilme potansiyeline sahip. Keşke dünyadaki bütün bilim insanları işi gücü bırakıp bu konuya yoğunlaşsa. **-Ömer**





SONY DSC-QX10

Akıllı telefonlarda fotoğraf yarışı her geçen gün biraz daha kızışırken, mobil fotoğrafçılığa yönelik ürünler de birbiri arkasına gelmeye devam ediyor.

Akıllı telefonlardaki fotoğraf savaşı en son Nokia Lumia 1020'nin 41 MP'lik lensi ile doruk noktasına ulaşmıştı. Yine de akıllı telefonlarda fotoğraf kalitesi ne kadar artsa da kompakt makineleri kısa vadede yakalamalarını beklemiyorduk. İşte Sony, tam da bu noktada QX10 ile değişik bir hamle yaptı. Dışarıdan bakıldığında minnacık bir objektif gibi gözüken QX10, aslında mini bir fotoğraf makinesi, sadece çektiğiniz fotoğrafları görebilmek ve ayar yapabilmek için akıllı bir telefon ya da tablete ihtiyaç duyuyor.

QX10'u yönetmek için ihtiyaç duyduğunuz PlayMemories uygulaması iOS ve Android destekliyor ama şimdilik Windows Phone desteği bulunmuyor. Uygulama yönetim açısından oldukça pratik ancak başta ISO yönetimi olmak üzere, pek çok ayarı kullanıcıya sunmaması bir eksi tabii ki.

QX10'u telefonunuza takmak için kutu içerisinden çıkan aparatı kullanıyorsunuz. Piyasadaki pek çok telefona sorunsuz olarak takılabiliyor ancak Samsung Note 3 benzeri büyük bir telefona sahipseniz, kutu içerisinden çıkan aparat telefonunuza uymayacaktır. Cihaz Wi-Fi üzerinden telefonunuza ya da tabletinize bağlandığı için fiziksel bir bağlantı gerekmiyor. Yani dilerseniz bir yere sabitleyebilir ya da elinizde de tutabilirsiniz ama niye böyle bir şey yapasınız ki? Hiç işte...

Sony kompakt makinelerinde kullandığı kaliteli bir lens olan G serisini QX10'da da kullanmış. QX10, 4:3 formatında 18 MP, 16:9 formatında ise 13 MP fotoğraf çekebiliyor. Biz iç mekan birkaç fotoğraf çektik, herhangi bir mobil telefondan çok daha iyiydi ancak ışık yetersizliğinden kaynaklı görüntüde gürültüler de az buz değildi. Onun dışında fotoğrafları doğrudan uygulama üzerinden sosyal medyaya atabiliyor olmanız oldukça pratik, piyasada bunu yapabilen fotoğraf makinelerinin fiyatı 600 TL'lik QX10'a kıyasla oldukça yüksek.

Bana göre QX10'u asıl ilginç yapan, telefona bağlayıp kullanmaktan ziyade, hafif ve minik olması sayesinde farklı açıları görüntülemeye imkan vermesi. Tripod girişi sayesinde farklı amaçlarda kullanıma oldukça açık ürün aslında. Bir kareyi yakalarken farklı açılardan çekeceğini fotoğrafı ekranınızda görüp uzaktan çekebilmek gerçekten cazip ama kaçımız bunu günlük hayatta kullanırız, o başka bir soru işareti.

QX10 gerçekten almadan önce iyi düşünülmesi gereken bir ürün. Farklı kullanım alanları var ve ürün kaliteli, bunda bir sıkıntı yok ama bu özellikler pratikte herkes tarafından kullanılan şeyler değil. Anlık bir zevk ile alıp, köşeye atmanız ürüne büyük haksızlık olur. Almadan önce gerçekten ne amaçla aldığınızı iyi düşünmenizde yarar var. **-Emir**



DSC-QX10, 10x optik zoom (25-250mm) ile uzak mesafelerden dahi detaylı çekimler yapabilmenizi sağlıyor.



WD BLACK2

PERFORMANS VE KALİTE BİR ARADA



KUTU İÇERİĞİNDEN ÇIKAN SATA-USB DÖNÜŞTÜRÜCÜ, İHTİYAÇ DUYDUĞUNUZDA DİSKİNİZİ USB OLARAK DA KULLANMANIZI MÜMKÜN KILIYOR.

Dizüstü kullananlar bilir. Eğer çok istisna bir model almıyorsanız, tek disk yuvanız vardır. Tercih yaparken ya SSD alıp performansı, ya da normal disklere yönelip kapasiteyi tercih edersiniz. Kapasiteyi seçerken de çok ısınmasın derdine düşerseniz 5400 RPM seçmeniz gerekir ki performanstan iyice feragat etmiş olursunuz.

Son dönemde piyasaya çıkan hibrid diskler var ama bunların en büyük sıkıntısı cache için kullanılan flash alanın 8-16 GB arasında olması. Hem alan kısıtlı hem de cache çalışırken hangi dosyaları orada tutacağınızı siz seçemediğiniz için, o dar alanı da kısıtlı olarak kullanabiliyorsunuz.

WD Black2'deyse durum biraz farklı. 2,5-inç'lik tek bir disk üzerinde, çift sürücü çözümü ile iki farklı depolama birimini kullanıyor Black2. Böylece 120 GB'lık SSD ve 1 TB'lık SATA 3 depolama çözümünü aynı anda bünyesinde barındırabiliyor. Black2 içerisindeki SSD ile 350MB okuma, 140MB yazma hızı sunuyor.

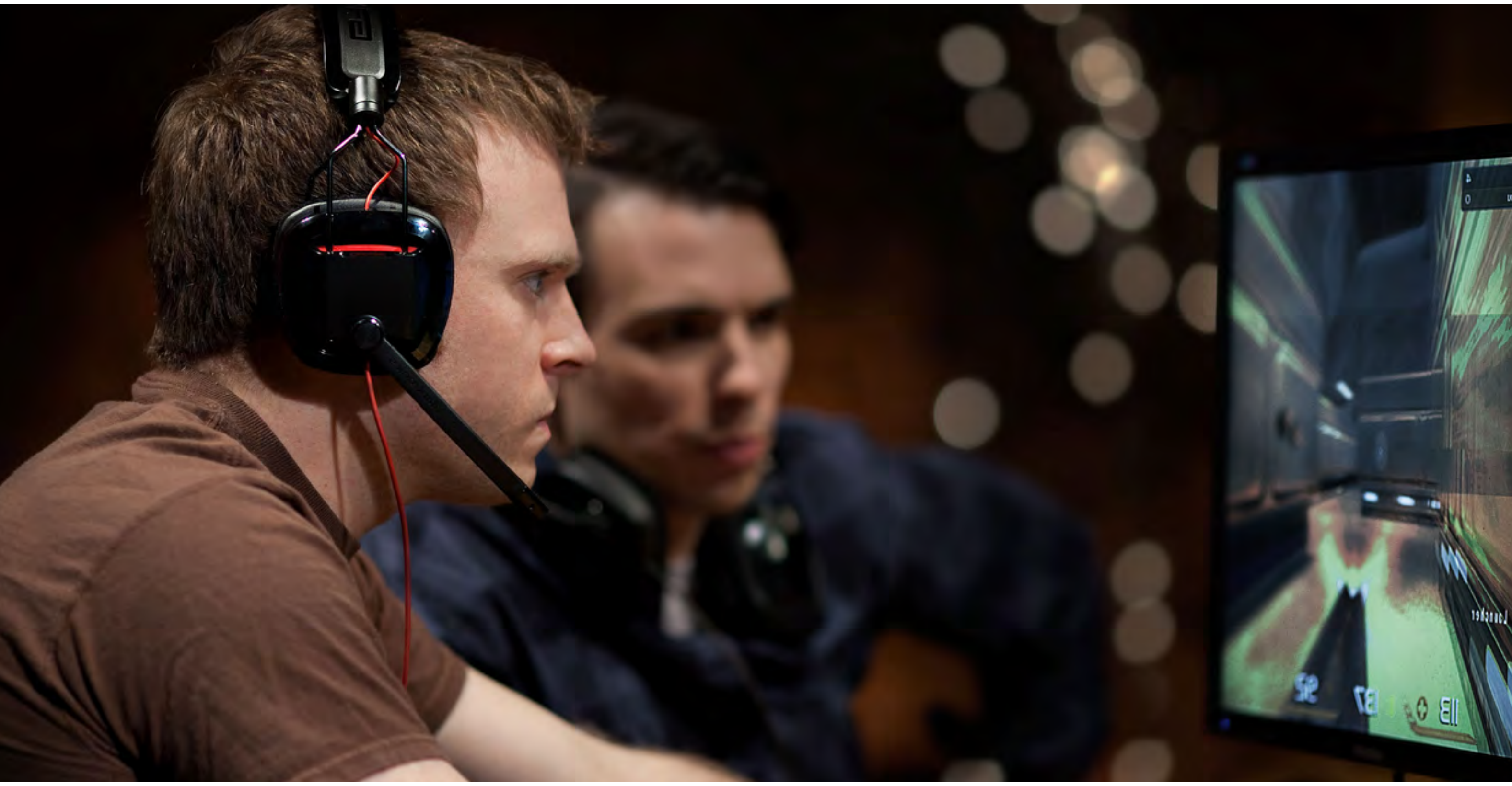
Black2 şu an alanında tek olsa da bazı handikapları da yok değil. Diski bilgisayarınıza ilk taktığınızda sadece SSD bölümünü görüyor ve 1 TB'lık ikinci kısmı aktif etmek için yazılımını kurmanız lazım. Yazılım şu an için sadece Windows işletim sistemi tarafından destekleniyor. Yani Steam Machine kurmayı düşünüyorsanız, şu an için hayallere kapılmamanız en iyisi.

WD, Black2 ile birlikte 5 sene garanti sunuyor ki bu da ürüne ne kadar güvendiklerini gösteriyor. Öte yandan 450$ + KDV'lik fiyatı, doların da halini hesaba katarsak uygun olmaktan çok uzak. Eğer bütçeniz izin veriyorsa ve dizüstü kullanıyorsanız, kaçırmamanız gereken bir ürün. Yine de biraz ucuzlayana kadar beklenebilir. **-Emir**



İnternet Üzerinden Canlı Yayın Yapın!

Yeni internet fenomeni olmaya hazır mısın? -Emir Cerrahoğlu



Oyun oynamayı seven her çocuk gibi, ben de oyun oynayarak para kazanabileceğim bir iş hayal ederdim çocukken. Tabii o zaman böyle şeyler ülkemizde pek de mümkün değildi. Bugün oyun sektörü dediğimiz şey, o zamanlar sadece dergilerden ibaretti. Dolayısıyla pek çoğumuz için oynayarak para kazanmak, sadece bir hayaldi. Arkadaşlarımızla keyifli sohbetler yaparak oyunlar oynadığımız, yeri geldiğinde korkudan oyun kollarını havalara fırlattığımız anlar ise sadece bir anı olarak kaldı.

Artık günümüzde işler değişti. İnternetin bugün geldiği nokta ve bilginin ulaşılabilirliği, her gün insanlara yeni hobiler ve kazanç kapıları sağlıyor. Birkaç sene önceye kadar oldukça popüler olan internet radyolarının yerini bugün internet üzerinden yapılan görüntülü yayınlar, yani video streaming almış durumda.

Bu servisler pek çok oyuncu için başlangıçta hobi olarak kullanılsa da on binlerce izleyiciye ulaşan yayınlar ve oyun içeriği daha çok insanın ilgisini çekmeye başladı her geçen gün. Günümüzde canlı yayın hizmeti sunan pek çok servis var ama biz oyunculara hitap eden ve bizlere güzel bir gelir modeli sağlayan, aralarından sıyrılmayı başaran servis Twitch.tv.

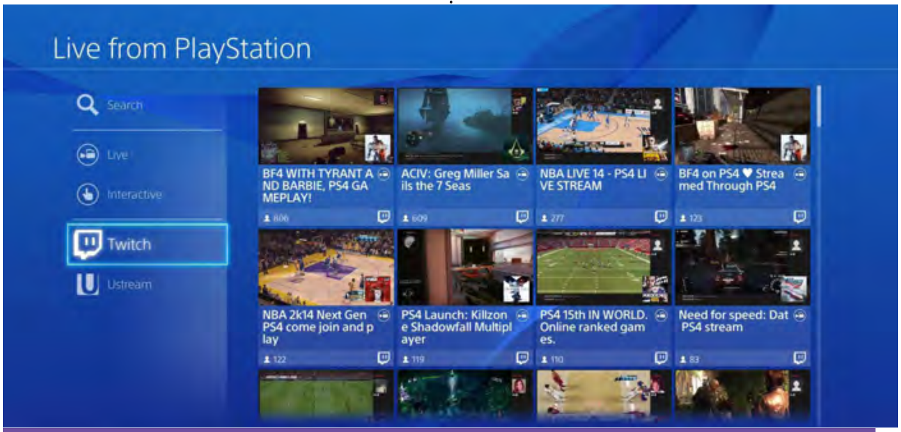
Twitch, içerik olarak sadece oyunlara yönelik canlı yayın yapılmasına izin veriyor ve dolayısıyla sitenin kullanıcıları da sadece oyunculardan oluşuyor. Bugün eSpor faaliyetleri yapan pek çok oyun firması, turnuvalar ve profesyonel eSporcular yayınlarında Twitch'i kullanıyor.

Siz de internet üzerinden canlı yayın yapmak isterseniz, Twitch emrinize amade. Öncelikle siteye üye olmanız gerekiyor. Üyelik sonrasında kendinize ait bir kanalınız oluyor. Dilerseniz bu kanal üzerinden sadece kendiniz yayın yapabilir ya da bunu bir marka gibi kullanıp, arkadaşlarınızın da yayın yapabildiği bir kanal haline getirebilirsiniz. Ayarlardan aktif etmeniz halinde, Twitch her yayın sonrasında, yayınınızı arşivleyerek kanalınızda daha sonradan izlenebilir içerik haline de getiriyor. Böylece düzenli olarak yayın yapan streamer'lar için yayınları ayrıca kaydedip yüklemek gibi zahmetli süreçler de ortadan kalkmış oluyor.

Twitch tabii ki tek seçeneğiniz değil, başka siteler de var yayın yapabileceğiniz. Mesela Ustream güzel bir alternatif ancak oyunculara hitap etmek istiyorsak Twitch daha mantıklı bir seçim.

HAZIRLIK

İlk olarak yapacağınız yayının içeriğine karar vermelisiniz. Oyun oynarken eğlence ve mu-



Bilgisayarda bu kadar uğraşırken, PlayStation 4'de canlı yayın yapmak için sadece Share tuşuna basmanız yeterli. Twitch ya da Ustream üzerinden dilediğiniz gibi canlı yayın yapabildiğiniz gibi, insanlarla sohbet edebilmek için de kırk takla atmanız gerekmiyor.

habbet üzerine kurulu bir yayın yapabilirsiniz, iyi olduğunuz bir oyunda insanlara bir şeyler öğretebileceğiniz yayınlar yapabilirsiniz ya da oyunların gizemleri üzerine rehber içerik oluşturacak yayınlara yönelebilirsiniz. Bu saydığım alternatifler tamamen çoğaltılabilir ya da birlikte de kullanılabilir ama kafanız net olsun.

Yayın içeriğine karar verdikten sonra yayını yapacağınız ekipmanlara geliyor sıra. Öncelikle bilgisayarınızdaki görüntüyü Twitch'e gönderecek bir yazılıma ihtiyacınız var. Bunlar arasında en revaçta olanlar OBS (Open Broadcast Software) ve Xsplit. Benim önerim OBS kullanmanız. Xsplit'ten bir eksiği yok ve kullanımı gayet kolay. Ayrıca OBS direkt tam sürüm olarak geliyor ve ücretsiz.

Canlı yayın yapabilmeniz için OBS tek başına yeterli. Dilerseniz yayınınızı sadece oyun görüntüsü ve sesli anlatımınız ile gerçekleştirebilirsiniz ancak insanların sizi tanıması açısından ekranın bir köşesinde sizin de görüntünüz olması önemli. Bu noktada canlı yayın için uygun, güzel bir webcam'e ihtiyacınız olacak. Ben Logitech C920 kullandım. Kendisi 1080p (Full HD) görüntü kaydı ve yayın desteği sağlıyor. Ayrıca üzerindeki çift mikrofon da ses kalitesini arttırıyor.

OBS'yi kurdunuz, kameranızı ayarladınız, son olarak Twitch üzerinden kanalınızla ilgili düzenlemeleri de yaptığınızda hazır sayılırsınız. Kanalınız ile ilgili düzenlemeleri profil sayfanızdan, yayın ile ilgili düzenlemeleri de (yayının adı gibi) Gösterge Paneli üzerinden yapabilirsiniz. Artık yayına çıkmak için hazırsınız. Yalnız *ufak* bir sorun var: çözünürlük. Hepimiz tabii ki kaliteli çözünürlüklerde yayın yapmak isteriz ama burada önümüzde iki türlü engel var. Öncelikle yüksek çözünürlüklerde yayın yapmanın işlemciyi fena halde sömürdüğünü söylemek lazım. Bellek de önemli bir kriter ama işlemci öncelikli. İşlemci ne yazık ki tek sorunumuz da değil. Full HD çözünürlükte yayın yapabilmek için upload hızınızın da yüksek olması gerekiyor. Full HD,



GeForce Experience'ın GTX 600 ve üzeri ekran kartlarında desteklediği Shadowplay özelliğiyle Twitch.tv'ye yayınınızı doğrudan yollayabildiğiniz gibi GPU Encode özelliği ile de işlemciyi sömürme derdinden kurtuluyorsunuz.

30 FPS bir yayında sağlıklı bir sonuç alabilmek için, OBS'de bitrate ayarlarınızı 3000 – 3500 arası yapmalısınız (Twitch daha yukarısı için destek sunmuyor zaten) ki bu da kabaca 3-3,5mbps upload hızınız olması demek. Ne yazık ki ülkemizde pek çok internet servis sağlayıcısı 2 mbit üzerinde upload sağlamıyor ve bunu sağlayanlar da oldukça kısıtlı. Eğer şanslı azınlıktan biri değilseniz 2 mbit için 720p, daha düşük bir upload hızınız varsa da 360p çözünürlükte yayın yapmanızı öneriyorum. Ayrıca şunu da belirtmek gerekiyor, eğer kotalı bir bağlantınız varsa canlı yayın yapmaya hiç yeltenmeyin. Bunun dışında canlı yayın sırasında adil kullanım kotanızın başına gelecekleri de öğrenmek için, yazımızın sonundaki önerilen yayın değerleri tablomuza bakabilirsiniz.

Artık yayın yapmaya başladığınızı ve şimdiden havaya girdiğinizi görebiliyorum. Hatta yakında yayınlarınıza konuklar da almaya başlarsınız oh oh mis. Şimdi işin en güzel kısmına geldik, biz bu işten nasıl para kazanırız?

PARA PARA PARA

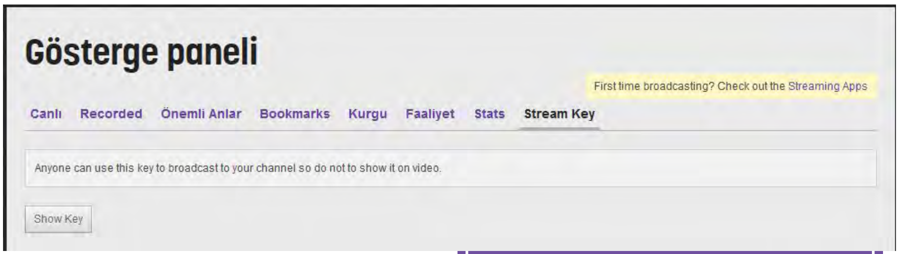
Twitch'de para kazanabileceğiniz iki yöntem mevcut ancak ikisi için de öncelikle partner olmanız gerekiyor. Twitch'in bu konuda bazı kriterleri var ama öyle çok çok katı kriterler de değil bunlar. Eğer hali hazırda YouTube, Dailymotion ve benzeri sitelere video içerik üretiyorsanız ve videolarınız ortalama 15.000 üzerinde izleniyor, siz de en az 100.000 kişi tarafından takip ediliyorsanız, hemen partner olabilirsiniz ancak muhtemelen bu imkandan pek çoğunuz yararlanamayacak.



Diğer yöntem ise Twitch üzerinden düzenli olarak (haftada en az 3 kere) yayın yapmanız ve yayınlarınızı da 500'ün üzerinde izlenmesi. Dolayısıyla önce insanlara kendinizi sevdirmelisiniz, kaliteli içerik üretmek bu konuda yapabileceğiniz en doğru şey olacaktır. Tabii ki ürettiğiniz içeriğin insanlara ulaşması da lazım. Bunun için sosyal medyayı aktif olarak kullanmalısınız. Planlı yayınlar için insanlara önceden bilgilendirme yapmalı, yayın öncesinde ve gerekirse sonrasında insanlara yayınlarınızla ilgili bilgiler verirseniz, hem etkileşimi arttırmış hem de insanları yaptığınız işten haberdar etmiş olursunuz.

Şartları yerine getirip partner olduktan sonra, Twitch size para kazanabileceğiniz iki yol sunuyor; Yayınlarınız sırasında gösterilecek reklamlardan elde edeceğiniz gelir ve izleyicilerin sizin kanalınıza üye olmasıyla elde edeceğiniz gelir. Burada asıl gelir kalemini oluşturan da ikinci seçenek, yani izleyicilerin sizin yayınınızı desteklemek istemesi. İzleyiciler kanalınıza abone olduklarında, sizin tercihinize göre aylık ya da tek seferlik 4,99$'lık bir ücret ödüyorlar. Bu rakamın %50'sini Twitch komisyon olarak alıyor, kalanını da size veriyor. Aslına bakarsanız insanların kanalınıza abone olması onlara sohbet ederken bir iki değişiklik dışında bir şey kazandırmıyor. Yani biri kanalınıza abone olduysa, değerini bilin. "Ee o zaman bu işten ne kazanacam" diyebilirsiniz tabii ki. Burada asıl kazanım, sadık izleyicilerden oluşan bir kitlenizin olması ve yüksek sayıda izleyiciye

ulaşmanızla mümkün. Anlayacağınız, eğer çok ilginç bir şey yapmıyorsanız ve orta seviyede bir izlenme oranınız varsa kazanacağınız para çoğu zaman 200$ - 300$'ın üzerine çıkmayacaktır. Bu rakamlar bile biraz iyimser kalıyor aslında ama biz yine de şevkinizi kırmayalım, bakarsınız dünyanın peşinden koştuğu bir fenomen haline gelirsiniz. Belli mi olur?



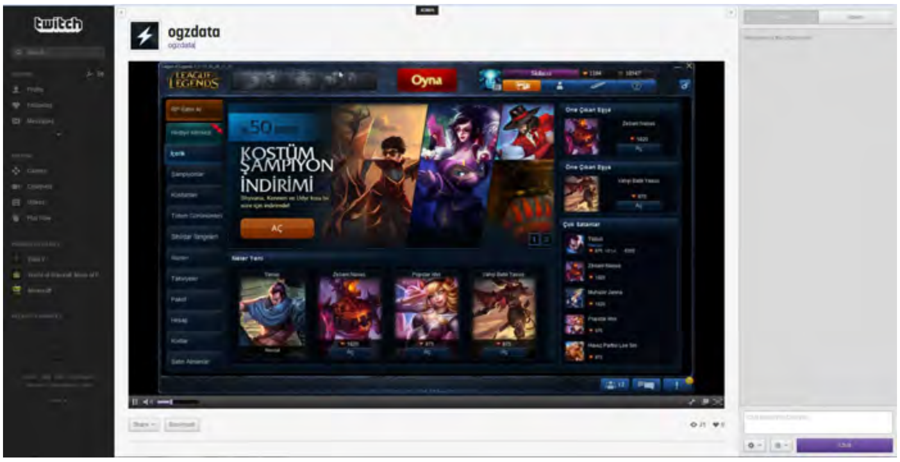
Yayın için gerekli olan Stream Key'i Show Key butonuna tıklayarak alabilirsiniz.

TOPLULUK YÖNETİMİ

Ne kadar iyi oyun oynarsanız oynayın, bir streamer olarak başarılı olmak istiyorsanız, insanlarla iletişiminizin iyi olması gerekiyor. Her streamer aslında bir yerde kendi markasının da topluluk yönetimini üstlenmiş oluyor. İnsanlarla olan diyaloğunuz, sizin ne kadar kalıcı olacağınızı belirleyen en temel unsur aslında.

Twitch, izleyiciler ile diyalog kurabileceğiniz bir sohbet sistemine sahip, insanları dinleyerek, onlarla iletişim kurabilmeniz sizi destekleyenlerin size olan sempatilerini de arttıracaktır. Ancak bir sıkıntı var, o da tam ekran oyun oynarken insanların sorularını nasıl takip edeceğiniz. En sağlıklı çözüm çift ekran kullanmak. Bir ekranda oyun oynarken, diğerinde de izleyicilerinizi takip ederek, iletişiminizi canlı tutabilirsiniz. Tabii herkesin evinde çift monitör olmayabiliyor ama ikinci ekrandan sadece sohbeti takip edeceğiniz için tablet ya da cep telefonu (minik ekranda ne kadar olursa artık) da iş görecektir.

Bir diğer çözüm ise oyunu pencereli modda oynamak. Bunun için ekstra bir şey yapmanıza gerek yok. OBS üzerinden yayın kaynağı olarak oyununuzu seçtiyseniz, pencereli modda da oynasanız, sadece oyunun görüntüsünü yayınlarsınız. Pencerenin yanına da Twitch Chat'i koydunuz mu, oh mis işte. Tek ekranda hem oyununuzu oynar, hem de sohbette neler oluyor bitiyor görebilirsiniz.



Twitch'in sohbetini oyunun içerisine tam ekranda yedirebileceğiniz yazılımlar da var ama hem uygulaması oldukça karışık hem de oyun içerisinde bir sürü abuk subuk yazı hoş olmuyor.

Bahsettiğim iki çözüm için de öncelikle Twitch'in sohbet bölümünü tarayıcınızdan ayırmaya ihtiyacınız var. Bunun için Twitch.tv'de hesabınıza giriş yaptıktan sonra, sol taraftan profil sekmesine tıklayın. Açılan sayfada önce sağ üst köşeden chat sekmesine, sonra da sağ altta bulunan çarka tıklayarak, açılır pencere yazısına basın. Böylece artık sohbet kısmını sayfadan ayırarak, ister ikinci bir ekrana sürükleyebilir isterseniz de oyununuzu pencereli hale getirerek, yanına ekleyebilirsiniz. Tablet ya da telefon kullanmayı düşünüyorsanız da Twitch'in sohbet uygulaması bulunmakta.

İzleyici sayınızda belli bir artış yakaladıktan sonra, eSpor kulüpleri ya da firmalar ile görüşüp yayınlarınızda çeşitli hediyeler dağıtarak, kanalınızın daha da büyümesini hedefleyebilirsiniz. Sonra bir bakmışsınız ki İnternet Mahir gitmiş, yerine siz gelmişsiniz!

Logitech HD Pro C920 ve Hama Ball L Mini Tripod

Logitech C920, yüksek hızlı internet bağlantısıyla canlı yayın yapmayı düşünüyorsanız mutlaka aklınızda olması gereken bir ürün. C920, ışığın yeterli olmadığı anlarda bile rakiplerine göre oldukça iyi bir iş çıkarmayı başarıyor. Kendisi 1080p görüntülü görüşme desteği sunuyor ama şu an bu özelliği Skype dışında kullanabileceğiniz pek bir alan yok. Yine de yayın yaparken, eğer yüksek upload hızına sahipseniz yüksek çözünürlük oldukça işinize yarayacak. C920, video kaydederken de 1080p desteği sunuyor ve H.264 sıkıştırma tekniğini kullanıyor. Böylece düşük performansa sahip bilgisayarlarda da kaliteli sonuçlar alabiliyorsunuz.

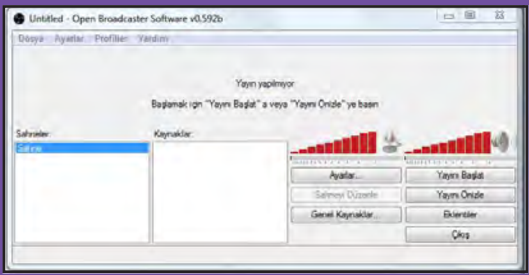
C920'nin tripod girişi de bulunuyor. Ürünü sağa sola monte etmekle sinir krizine girmek yerine, ufak bir tripod almak ve istediğiniz açıya göre ayarlamak daha mantıklı. Ben Hama Ball L kullanıyorum bunun için ve 20 TL uygun bir fiyata sahip. Ayrıca ayakları da 15cm'e kadar açılabiliyor.

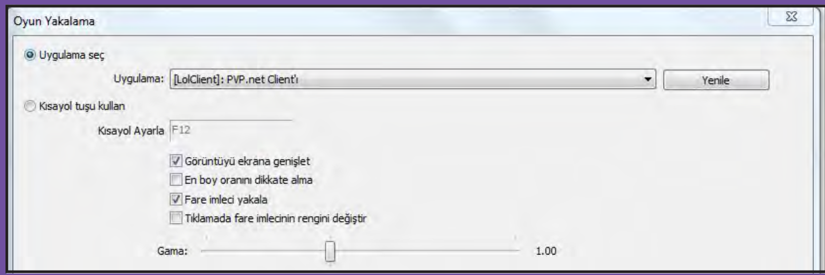
C920 oldukça güzel bir tablo çiziyor evet ama 300 TL'lik fiyatı biraz neşenizi bozabilir. Eğer C920 bütçenizi aşıyorsa, ışıklandırmayı kuvvetlendirerek, ucuz bir webcam ile de iyi sonuç alabilirsiniz. Çoğu zaman parlak bir ampul yeterli olur ama yetmiyorsa, ufak bir masa lambası da kullanabilirsiniz. Bunu yaparken ışık kaynağının doğrudan kadraja girmemesine dikkat edin.



C920, üzerindeki çift stereo mikrofon ile 1-2 metre mesafeden dahi sesinizi oldukça temiz olarak alabiliyor.

OBS Kurulumu ve Ayarları





Söylediğim gibi, yayın yaparken kullanabileceğiniz pek çok yazılım mevcut ama hem ücretsiz olması hem de kullanım kolaylığı açısından size OBS'yi anlatacağım. Öncelikle şuradan OBS'yi indirin: bit.ly/1hSOukK

OBS'nin Türkçe dil desteği de bulunduğu için işimiz oldukça rahat aslında. Başta biraz karışık gelebilir ama korkmayın. Halihazırda sahne olarak gördüğünüz aslında bir profilden ibaret. Yani birden fazla sahne oluşturup, profiller arasında geçiş yapabiliyorsunuz.

Kaynaklar bölümü, yayın yapacağınız içeriği belirlemenizi sağlıyor. Sağ tıklayıp ekle >>oyun yakalama yaptıktan sonra yayınlayacağınız oyuna bir isim verin. Karşınıza gelecek olan pencerede iki seçeneğiniz mevcut, uygulamayı önceden seçebilir ya da uygulamaya geçiş yaptığınızda kısayol tuşuyla seçimi yapabilirsiniz. Burada unutmamanız gereken nokta, uygulamayı seçmek için önce uygulamayı çalıştırmanız gerektiği. Örneğin *League of Legends* gibi bir oyunu yayınlayacaksanız, giriş yaptığınız ekranı seçmeniz pek bir şey ifade etmeyecektir. Uygulamayı seçmek için oyununuzun başlaması gerekecektir. O yüzden bir kısayol tuşu atamanız pratik olacaktır.

Yayın yapacağınız oyunu ayarladıktan sonra logo eklemek isterseniz, yine kaynaklar sekmesinin altında sağ tıklayıp Ekle>>Görüntü dedikten sonra isim vermeniz ve açılan pencereden kullanacağınız resmi seçmeniz yeterli. Resmi ekledikten sonra sahneyi düzenle sekmesine tıklayarak boyutunu ayarlayabilirsiniz.
Kaynaklarımızı seçtikten sonra görüntüyü Twitch'e yollayabilmemiz için bir iki ufak ayar daha kalıyor geriye. "Ayarlar" kısmına girince ilk olarak solda bulunan "Kodlama" sekmesine gelin. Burada yapacağınız yayının kalitesine göre bitrate değeri girmeniz gerekiyor. Aşağıdaki tablodan bağlantınıza ve yayın kalitenize göre ihtiyaç duyduğunuz bitrate değerini bulabilirsiniz. Ses için kodek ayarlarına hiç dokunmayın, AAC olarak kalsın.

Soldaki menüden yayın ayarları sekmesine geldiğinizde, mod olarak canlı yayını seçin ve yayın servisi olarak da Twitch seçili olsun. Siz Twitch'i seçince standart ayarlarda iki tane değişiklik yapmanızı isteyecek uygulama sizden. Bunları birazdan gelişmiş sekmesinde anlatacağım. Sunucu olarak herhangi bir Avrupa sunucusu seçebilirsiniz, fark etmiyor. Bunun altındaki yayın anahtarı bölümü önemli, oraya Twitch.tv'den alacağınız anahtarı girmeniz lazım. Twitch.tv'ye giriş yaptıktan sonra sağ üst köşede bulunan kullanıcı adına tıklayıp gösterge paneli>>stream key kısmına gelip, show key yazısına tıklayın. Buradaki anahtarı daha sonra OBS'de kullanabilirsiniz. Gördüğünüz üzere yayın yaparken bu anahtar şart, güvenliğiniz açısından kimseyle paylaşmamanız yararınıza. Kontrol paneli linkine de www.twitch.tv/kullanıcıadınız/dashboard yazmanız gerekiyor. Bunun dışında bu sayfada başka işimiz yok. Eğer yayınlarınızın birer kopyasını almak istiyorsanız, dosyaya kaydet kutucuğunu işaretleyebilirsiniz.

Soldan video sekmesine gelin şimdi. Ekran kartınız seçili olsun ve kullandığınız çözünürlük ne ise temel çözünürlük ayarları öyle kalsın. Çözünürlük düşürme kısmından yayında kullanacağınız çözünürlüğü seçebilirsiniz. Eğer çözünürlüğü düşürmez ve yayını da yüksek çözünürlüklü yapmaya kalkarsanız, işlem gücünüz ve internet bağlantınız yeterli değilse yayında atlamalar yaşanacaktır. Yine aynı bölümde FPS değerini de ayarlayabilirsiniz. 30 fps standart olarak geliyor ve yeterli. Aslına bakarsanız pek çoğumuzun internet bağlantısı zaten 480p üzerini kaldırmayacaktır. Özellikle yayın yaparken, online oyun oynamayı planlıyorsanız, bağlantınızın dar boğaza girmesini istemezsiniz.

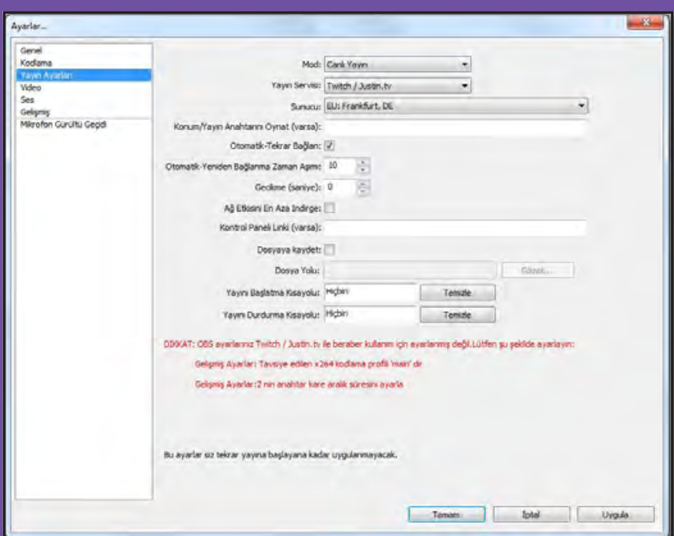
Son olarak gelişmiş sekmesinde birkaç ayar yapacağız ve işimiz bitecek. x264 kodlama profili ayarını main olarak seçili bırakın. Hemen altındaki anahtarkare aralığı ise 2 olsun. Diğer ayarlara dokunmanız gerekmiyor, kaydedip çıkabilirsiniz.

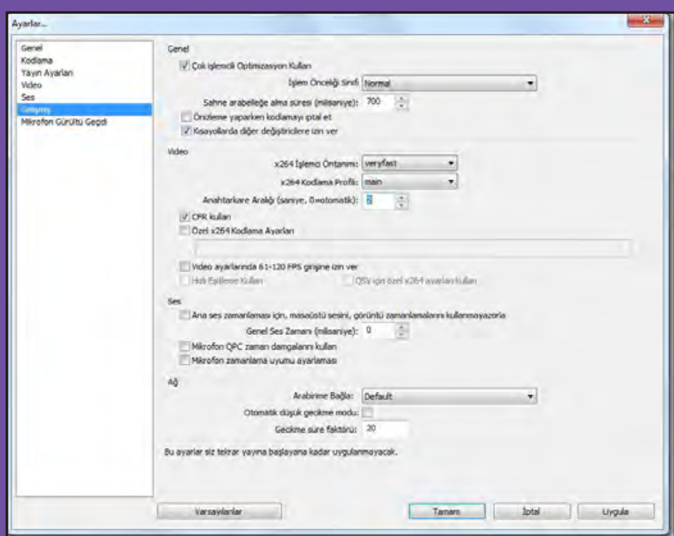
Şimdi yayınınızı ön izleme ile test edebilirsiniz, sonrasında bir de Twitch üzerinden kontrol yaptınız mı, artık hazırsınız.

Önerilen Yayın Değerleri

YAYIN KALİTESİ	BITRATE	UPLOAD HIZI	HARCANAN TRAFİK
1080p	3000-3300	3 Mbps ve üzeri	1.40GB
720p	1800-2500	2-3 Mbps	950MB
480p	900-1200	1-2 Mbps	470MB
360p	600-800	1 Mbps	300MB

* Değerler 1 saatlik, ortalama harcanan internet trafiği olarak hesaplanmıştır. Bitrate ayarlarınıza göre değişiklik gösterebilir.





CES 2014 INTERNATIONAL

Teknoloji çılgınları için 2014 biraz hızlı başladı. Pek çok markanın birbirinden ilginç ürünlerinin CES'te (Consumer Electronics Show) tanıtılacağını biliyorduk ama içeriğinin bu kadar dolu olması beni hem şaşırttı hem de heyecanlandırdı. Gözden kaçanları ve aklımızı başımızdan alanları sizler için şöyle bir derledim, bakalım bunlardan kaçı sizi de heyecanlandırmayı başaracak.

Oculus Rift Macerası "Crystal Cove" ile Devam Ediyor

LCD **OUT**, OLED **IN!** -EMİR CERRAHOĞLU



İlk konuğumuz, yine dergimizin vazgeçilmezlerinden olan Oculus Rift. Kendisinden o kadar sık bahsediyoruz ki bilmeyen kaldı mı, şüpheliyim. Bunda bizim suçumuz yok tabii; ürün sürekli kendisinden bahsettirecek bir şey buluyor, ne yapalım.

Ben yine de her ihtimale karşı Oculus Rift ile ilgili bir özet geçeyim. Oculus Rift, kafanıza taktığınız ve sizi oyunun içerisinde gibi hissettiren, üzerinde herhangi bir hoparlör ya da kontrolcü bulunmayan bir sanal gerçeklik cihazı. Kendilerini ilk olarak 2012'de Kickstarter sitesinden başlattıkları kampanya ile tanıdık. Ekip sadece 4 saat gibi bir sürede 250.000$ hedefini tutturmuş ve kampanya sonunda da yaklaşık 2,5 milyon dolarlık ciddi bir yatırım toplamayı başarmıştı. Oculus Rift daha önce iki prototiple karşımıza çıktı ve her birinde de insanları heyecanlandırmayı başardı, yani sürekli yükselen bir ivmeleri var. Bu sene CES'de tanıttıkları Crystal Cove prototipi ile de pek çok eksiklerini kapatmayı ve insanların Oculus Rift'ten beklentilerini arttırmayı başardılar.



Nerden Nereye, Hey Gidi Hey

Peki neler değişti? Öncelikle Crystal Cove ile Oculus Rift artık OLED ekran kullanıyor. Çözünürlük olarak hâlâ 1080p ancak renk derinliği ve parlaklık konusunda bir hayli gelişme var. OLED ekranın diğer bir artısı da erişim süresini minimuma indirerek, Oculus Rift'in en büyük soru işaretlerinden birini çözmesi. Daha önceki prototiplerde 15 milisaniyeye varan erişim süresi yüzünden, başınızın hareketlerine Oculus Rift zamanında cevap veremeyebiliyordu. Bu da algınızda karışıklığa sebep olarak baş dönmesi, kusma ve halsizlik gibi rahatsızlıklara duyarlı hale gelmenize neden oluyordu. Bu erişim süresi OLED ekran ile 1 milisaniyenin de altına indi. Daha önce sorun yaşayan ve CES'te yeni prototipi kullanma şansı bulan kullanıcılar, artık bu tarz bir sorun yaşamadıklarını dile getirdi.

Eski prototiplerde Oculus Rift, başınızı hareket ettirdiğinizde sınırlı bir algılama sistemine sahipti. Crystal Cove prototipinde ise cihazın üzerinde kızıl ötesi led ışıklar bulunuyor ve bunlar bir takip kamerasıyla izleniyor. Böylece, kafanızı hareket ettirdiğinizde en ufak ayrıntı dahi sistem tarafından anında algılanıyor ve daha gerçekçi bir deneyim elde ediliyor. Buradan da anladığınız gibi Oculus Rift "Crystal Cove" oturarak kullanım için tasarlanmış aslında.

Oculus Rift her ne kadar her geçen gün gelişmeye devam etse de hâlâ ciddi eksiklikleri var. Öncelikle böyle bir cihazı kafanıza taktıktan sonra bir de kulaklık takmak oldukça rahatsız edici. Bu konuyu bir şekilde çözmeleri gerekiyor ki şirket bu konuda ser verip, sır vermiyor. Bu konuda kimle nasıl bir çözüm ortaklığına giderler bilemiyoruz tabii ama sanal gerçeklik deneyimi yaşarken, ses unsurunu göz ardı edeceklerini hiç sanmıyorum, yakında kokusu çıkacaktır.

Bir diğer acı gerçek ise sanal gerçeklik teknolojileri hakkında her ne kadar yeni haberler duysak da aslında bu teknolojilerin hayatımıza girmesine daha yıllar var. Şu an en yakını şüphesiz ki Oculus Rift ancak hem ürünün son halini alması hem de oyun yapımcılarının desteğini alarak yaygınlaşma hedefleri uzun vadeli planlar. İşin bir de konsol ve mobil boyutu var tabii. Apple, Microsoft ve Sony bu konuda nasıl bir tavır alırlar, nasıl bir süreç izlerler o bambaşka bir konu ama siz yine de benim gibi karamsar olmayın, valla hiç zevkli olmuyor böyle.

Çözünürlük ve ekran kalitesinde biraz daha iyileştirme yapılır ve vaat ettikleri gibi 300$ seviyesinde ve altında kalmayı başarabilirlerse, biz Oculus Rift için heyecanlanmaya devam ederiz. Hoş, dolar bu gidişi sürdürürse, heyecan filan kalmayacak :)

Oculus Rift ile Birlikte Kullanabileceğiniz Sanal Gerçeklik Projeleri

PrioVR

Vücudunuza yerleştirdiğiniz çeşitli sensörler yardımıyla vücut ve eklem hareketlerinizi birebir aktarabilen bu teknoloji, kendi vücudunuzu sanal dünyaya taşımanıza imkan sağlıyor.

Virtuix Omni

122cm çapında ve 50kg ağırlığındaki bu minik platform, siz sağa sola rahat rahat koştururken, hareketlerinizi birebir oyunun içine ya da bir uygulamaya aktarmaya yarıyor. Kafanızda Oculus Rift varken, sağa sola koşturduğunuzu ya da 3D çizim yaptığınız bir mekanın içinde gezdiğinizi hayal edin. Tek başlarına anlamlı olsalar da Virtuix Omni, Oculus Rift ve PrioVR, birleşince Voltran'ı oluşturacak gibi görünüyor buradan.

ASUS ROG SWIFT PG278Q

Geçtiğimiz aylarda sizlere bahsettiğimiz, Nvidia'nın V-Sync ile yaşanan performans kayıplarının önüne geçmek için tasarladığı G-Sync teknolojisi nihayet hayatımıza girerek, vücut bulmaya başladı.

Asus'un CES 2014'te tanıttığı RoG serisi, oyunculara özel 27-inçlik Swift PG278Q modeli, aynı zamanda G-Sync kullanılan dünyanın ilk WQHD (Wide Quad High Definition) monitörü ünvanına da sahip.

İnce kenar tasarımıyla çoklu monitör kullananlara da hitap eden PG278Q, 2560x1440 çözünürlüğe, saniyede 120 kare yenileme hızına ve 1 milisaniye tepki süresine sahip. Çok şık bir stand ile birlikte gelen (dilerseniz duvara da monte edebilirsiniz) PG278Q, 1x DisplayPort 1.2 ve 2x USB 3.0 portuna sahip. 1440p çözünürlükte 120Hz ile görüntü aktarabilmek için ne yazık ki HDMI 1.4 yetersiz kalıyor. Zaten o çözünürlükte, saniyede 120 kare yenileme oranı alabilmek için sahip olacağınız ekran kartında mutlaka DisplayPort 1.2 desteği olacaktır.

Asus RoG Swift PG278Q, 799$'lık fiyatıyla (ABD fiyatı) kategorisinde değerlendirince gayet makul duruyor. 2014'in ikinci yarısı gibi sahalarda göreceğimiz PG278Q'nun ülkemize tam olarak geliş tarihi ne yazık ki şu an belli değil ama bu sene içerisinde göreceğimize inanıyorum. Ürünle ilgili detaylı bilgi için: bit.ly/1f6DKMH



BMW İNSANSIZ SÜRÜŞ TEKNOLOJİSİNİ TANITTI

Google senelerdir trafiksiz alanlarda insansız araç teknolojisini test ediyor. Hatta artık kendi kendine park edebilen arabaları da görüyoruz. Bu teknolojiler henüz sivil hayatta kullanılmaya hazır olmasa da devam eden pek çok çalışma mevcut.

CES 2014'de BMW de kendi insansız sürüş teknolojisini tanıttı. Tanıtmasına tanıttı da bu araç normal yolda güvenli bir şekilde gitmek yerine çatır çatır drift yapıyordu. Biz daha düz yolda insansız otomobillerin gitmesine alışık değilken drift yapan, 6 serisi bir gran coupe görünce haliyle biraz garipsedim. Bu işin şov tarafı ama bu teknolojinin ilerleyen yıllarda hayatımıza girmesiyle, eğlence sektöründe de kullanılacağına eminim.

Tabii BMW bu teknolojinin tam anlamıyla hayatlarımıza girmesi için biraz daha zamana ihtiyacımız olduğunu düşünüyor ve en iyi ihtimalle 2020 tarihini veriyor. Tabii siz bu satırları okurken "öeh insansız araç drift mi yaparmış be" diye tepki veriyor olabilirsiniz, buradan alalım sizi: bit.ly/1mKs99w



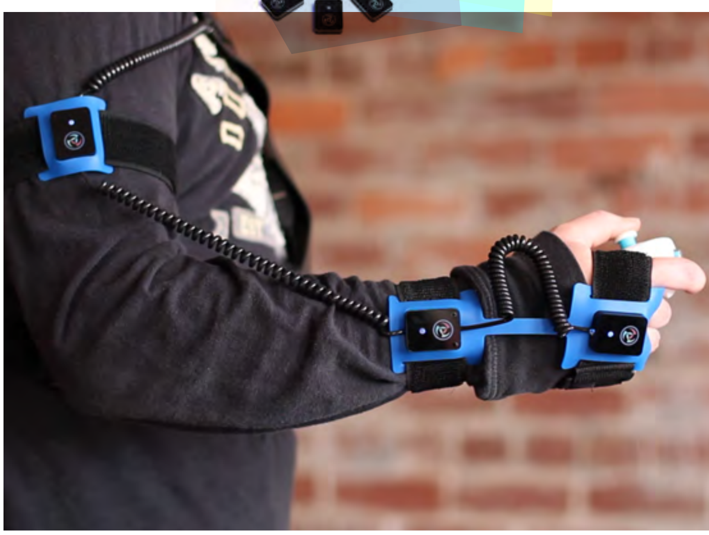
VOLTRON'IN SON PARÇASI: PRIOVR



Sanal gerçeklik teknolojilerini yıllardır izliyoruz. Bu teknolojiler hayatımıza girmek için yıllardır çabalıyor ancak henüz bir meyvesini yiyemedik. Bu konuda bu zamana kadar yapılan çalışmalar hayallerimizi gerçekleştirmekten oldukça uzaktı. CES 2014'de PrioVR bu konuda oldukça iddialı bir giriş yaptı. Vücudunuza yerleştirdiğiniz sensörler yardımıyla hareketlerinizdeki en ince ayrıntıya kadar hesaplayıp oyuna aktarabiliyor.

CES 2014'deki demo oldukça tatmin edici olsa da bu PrioVR'ın bu hassaslıkta çalışması için, her oyuna ayrı ayrı optimize edilmesi gerekiyor. Bunu da yakın gelecekte beklemek sadece hayal olur. Yine de mevcut haliyle PrioVR, Oculus Rift ile birlikte kullanıldığında sanal gerçeklik hissini oldukça arttırıyor.

Yapımcılar 14 Şubat'ta (sevgililer günü hediyesi için birebir), PrioVR'ı Kickstarter'a taşımayı planlıyorlar. Şu an için düşünülen iki versiyon var. Vücudunuzun belden yukarısı için olan versiyonun fiyatı 270$ olarak düşünülüyor, bacaklarınızı da kapsayacak ve tüm vücudunuzu oyuna taşıması planlanan versiyonun fiyatı ise henüz net değil ancak 400$'ın altında olması bekleniyor.





Gaikai Sonunda Meyvesini Verdi: **PlayStation Now**

Sony'nin Gaikai'yi satın almasının üzerinden yaklaşık bir buçuk sene geçti. Gaikai, tıpkı OnLive gibi oyunları internet üzerinden stream ederek oynayabildiğiniz bir servis idi ve Sony'nin bu servisi almasının ardından ne geleceğini herkes merakla bekliyordu.

Kısmet CES 2014'e imiş. Sony sonunda Gaikai altyapısını kullanacak olan PlayStation Now'ın demosunu tanıttı. Sony, PlayStation Now ile akıllı telefonlar, tabletler, akıllı televizyonlar ve PlayStation 4 gibi hemen her platformda oyun oynama keyfini vaat ediyor. Bildiğiniz gibi PlayStation 4'ün geriye uyumluluğu yok ve PlayStation klasiklerini sevenler bu konudan oldukça rahatsız. Sony PlayStation Now ile bu sorunu tamamen aşmayı hedefliyor.

CES'de tanıtılan servis iştahımızı kabartsa da kafamızdaki soru işaretlerini henüz silebilmiş değil. Demoyu deneyenler sonuçları başarılı ve servisi akıcı bulsa da bu bir kriter değil çünkü Sony CES 2014'deki yayını yerel ağ üzerinden gerçekleştirdi. Aynı akıcılığı internet üzerinden alıp alamayacağımız ise şu an tam bir soru işareti ne yazık ki.

Pratikte Üzebilir

Bu servisin hayata geçmesiyle, Sony, ülkemiz üzerinden erişebileceğimiz sunucuları en iyi ihtimalle Avrupa üzerinde barındırır. Bu da pratikte bize minimum 50-60 milisaniye ile erişim sunması demek. Bu ne çok kötü, ne de çok iyi. Yani bu değerler ile spor ve FPS oyunlarında akıcılık beklemek biraz hayal ancak geriye kalan oyunlarda bir sıkıntı yaşamamamız lazım.

Ancak iş ne yazık ki bununla bitmiyor. Stream işlemi sürekli yüksek kalitede video izlermişiz gibi çalışacağı için, kota katili olacak. Dolayısıyla eğer adil kullanım kotasından muaf bir internet paketiniz yoksa, pek şansınız yok. Sony bu servisin düzgün çalışması için minimum 5 Mbit'lik bir internet bağlantısına sahip olmamız gerektiğini söylüyor. Nispeten kabul edilebilir olsa da ülkemizde internetin halini düşünürsek, bu servisin bizim hayatımıza girmesine daha var diyebiliriz.

Sony, PlayStation Now'da içeriği iki farklı şekilde sunmayı planlıyor. İstersek oyunları tek tek kiralayabileceğiz ya da aylık üyelik ile bütün kataloğa erişebileceğiz. PlayStation Now'da olacağını bildiğimiz dört oyun var şu anda, bunlar: The Last of Us, Beyond: Two Souls, The Puppeteer ve God of War: Ascension. Tabii ki bununla sınırlı kalmayacak ama henüz içerikle ilgili bir açıklama yapılmadı.

PlayStation Now, bulut teknolojisinin bütün nimetlerinden köküne kadar yararlanan bir servis. Bütün içeriğin bulutta olması ve size streaming yoluyla ulaşması aslında büyük bir artı. Öncelikle oyunu kurmakmış, save dosyalarını kaybetmekmiş gibi dertlerden tamamen kurtuluyorsunuz. Sony muhtemelen bu servis üzerinden PlayStation 1'den PlayStation 3'e kadar pek çok klasiği kullanıcılara sunacak. Bütün bu içeriklere her platformdan erişip, oynayabilmek ve sonrasında başka bir platforma geçiş yaptığınızda verilerinizin aynen kalıyor olması büyük bir avantaj. Aynı mantıkla oyunların güncellemeleriyle de artık siz uğraşmayacaksınız.

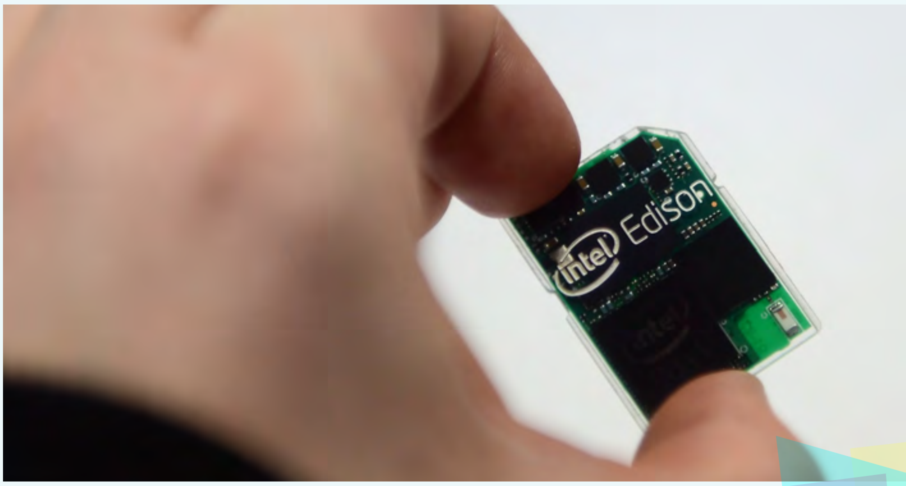
Özetle, biraz cefa çekeceksiniz ama Sony buna değeceğini söylüyor. PlayStation Now'ın netleşmiş bir çıkış tarihi yok henüz ama kapalı betasına şubat sonu gibi, ABD'de başlanması öngörülüyor.

PlayStation Now'ın betadan çıkıp, evlere ne zaman gireceği bilinmez ama bizde bu kotalar olduğu sürece, her türlü streaming servisi gibi PlayStation Now da hayal olarak kalacak.



INTEL EDISON İLE AKILLANACAĞIZ

İlk bilgisayar ENIAC'ın çıkışdan bu yana yaklaşık 68 yıl geçti. Bu zaman içerisinde bilgisayarlar gittikçe küçülürken, günümüzde artık televizyonlarımızdan cep telefonlarımıza kadar hemen her elektronik cihaz bir bilgisayar edasıyla çalışır oldu. Ancak görüyoruz ki Intel için bu yeterli olmamış.



CES 2014'ün belki de en heyecan verici sunumlarından biri Intel cephesinde gerçekleşti. Edison görünüş itibariyle bir SD karta tıpatıp benzese de aslında o, içerisinde bluetooth ve wireless gibi kablosuz iletişim teknolojilerini de barındıran tam teşekküllü bir bilgisayar. 22nm üretim teknolojisini kullanan Intel, işlemcisinden belleğine kadar her şeyi SD kart boyutundaki Edison'un içine sığdırmayı başarmış. Intel Edison'da, birkaç ay önce duyurduğu Quark SoC ailesinden çift çekirdekli bir işlemci kullanmayı planlıyor. Edison, şu an için sadece Linux işletim sistemiyle çalışıyor ancak ilerleyen dönemde başka işletim sistemlerine de yeşil ışık yakabilirler.

Intel'in CES 2014'de yaptığı demoda, Edison'un ağırlıklı kullanım alanı olarak giyilebilir teknolojileri gösterdiler. Oyuncak bir bebeğin üzerindeki zıbına bağlı olarak çalışan Edison, zıbını resmen akıllı bir kıyafete çevirerek, bebeğin ateşi, hareket durumu, nefes alış verişi gibi, sağlığıyla alakalı ölçümleri yaparak, ebeveynlerin kullandığı ikinci bir cihaza (demoda bu kahve bardağıydı) iletiyor. Ayrıca fuarda Intel CEO'su Brian Krzanich, yazılım geliştiricilere de destek olacaklarını belirterek, giyilebilir teknolojiler üzerinde yapacakları yarışma ile toplamda 1.3 milyon dolarlık para ödülü dağıtacaklarını söyledi.

Tabii bu sadece bir örnek, sadece giyilebilir teknolojilerle sınırlı kalmayacaktır. Intel, Edison ile hayatımızdaki her şeyi akıllı birer cihaza dönüştürmeyi hedefliyor ve bunu da standartlaştırmak istiyor. Bundan 3-5 sene sonra, pek çok kıyafet, mutfak eşyası ve elektronik eşyalarda SD kart slotuna benzeyen Edison giriş yuvaları görebiliriz. Çok sevdiğiniz ve severek kullandığınız bir ürünün, zaman içerisinde çağın gerisinde kalması derdi de böylece ortadan kalkmış olur. Tabii ki bu sadece benim hayal gücüm ama daha düşük boyutlarda üretim teknolojilerinin gelişmesiyle, aynı boyuta çok daha fazla işlem gücünün girebileceği de bir gerçek sonuçta.

Intel ürünün fiyatı ya da çıkış tarihiyle ilgili henüz bir açıklama yapmadığı için beklerken bol bol hayal kurmaya zamanımız olacak gibi duruyor.



POLAROID C3

Polaroid bu defa küçük oynadı!

Hayatımızdaki teknolojilerin giderek daha kompakt hale gelmesine, boyutlarının küçülmesine alışığız. Alışığız da böyle companion cube gibi, şirinlik abidesi teknoloji de üretilmez ki. Sonra vay efendim insanlar niye birikim yapamıyor."

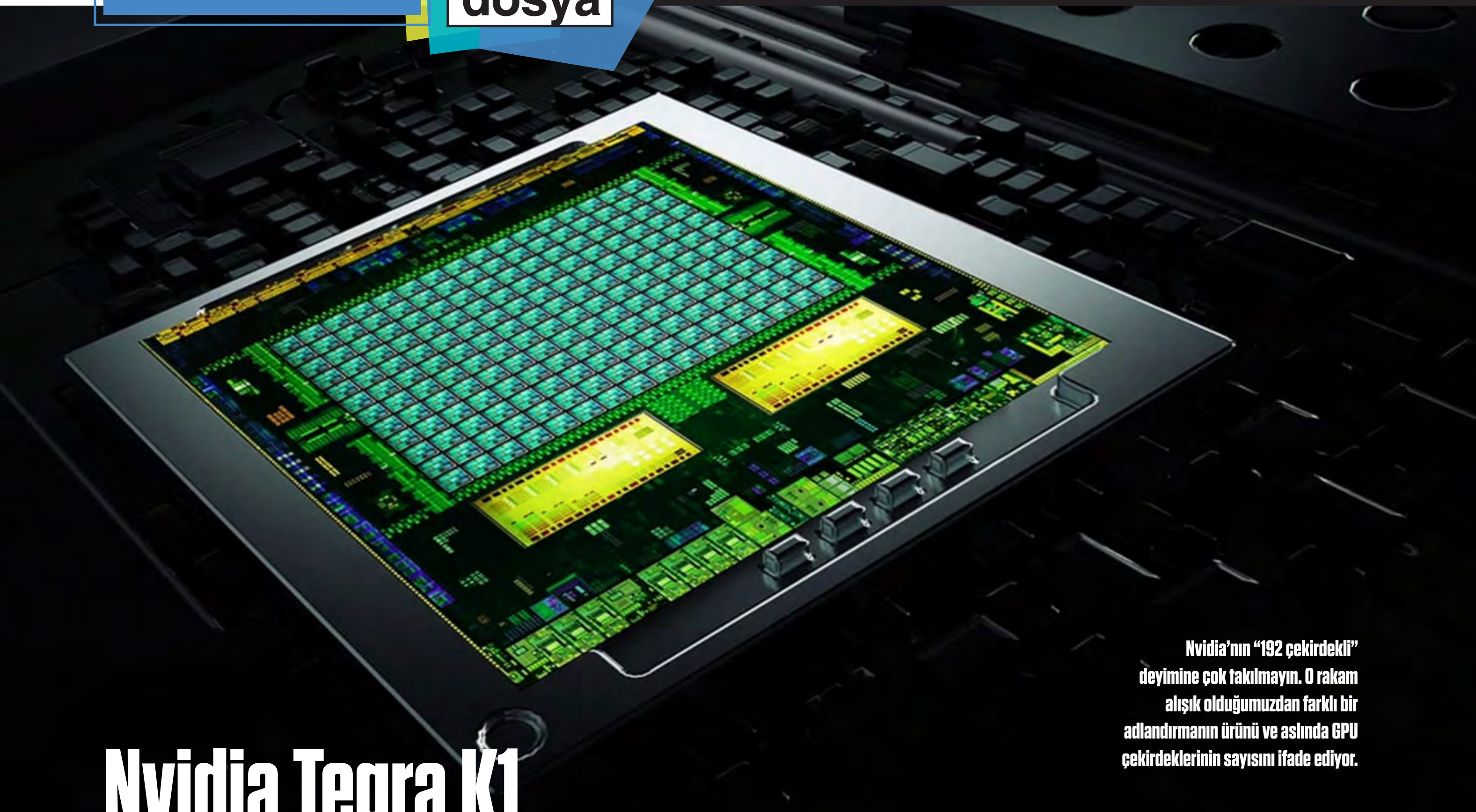
Polaroid C3, kalplerinizi fethetmeye gelen mini bir action cam aslında. Sadece büyük bir misket boyutundaki bu alet, 720p video ve 5 MP fotoğraf çekebiliyor. İki metreye kadar su geçirmezlik özelliğine de sahip olan C3'ün magnet özelliği de bulunuyor. Yani birden fazla C3 alıp, birbirine magnet yardımı ile yapıştırıp, farklı açılardan fotoğraflar ya da videolar çekebiliyorsunuz.

Dahili olarak sadece 2 MB hafızası olan ürün, 32 GB'a kadar SD kart desteği sunuyor. Polaroid C3 yaz aylarında piyasada olacak ve fiyatı da şu an için 99$ olarak öngörülüyor. Tabii ki ülkemize gelince ufak bir artış geçirecektir ama bu sevimliliği ile almaya değmez mi? Yerim ben onun ağzını burnunu.









Nvidia'nın "192 çekirdekli" deyimine çok takılmayın. O rakam alışık olduğumuzdan farklı bir adlandırmanın ürünü ve aslında GPU çekirdeklerinin sayısını ifade ediyor.

Nvidia Tegra K1

EV KONSOLLARININ GÜCÜ CEBİMİZE TAŞINIYOR

Kimimiz yeni nesil konsolların çarpıntı yaratır cinsten bir yenilik getirmemesine hayıflanadursun, meseleye bir de öbür tarafından bakalım: PC'ler, konsollar ve mobil cihazlar arasındaki donanımsal fark giderek kapanıyor. Bir önceki masaüstü bilgisayarımızdan daha güçlüsünü artık cebimizde taşıyoruz. Evimize almayı planladığımız yeni bilgisayar ufaldıkça ufalıyor; hatta birçok insan için masaüstü bilgisayar bir ihtiyaç olmaktan çıktı bile. Akıllı telefon, tablet, televizyon ne güne duruyor?

Nvidia Tegra K1 aynı doğrultuda atılan kocaman bir adım ve özellikle biz oyuncuları yakından ilgilendiriyor: Tegra K1 sayesinde bir önceki neslin, yani PS3 ve Xbox 360'ın görsel kalitesini mobil cihazlarda yakalamak, hatta aşmak artık mümkün olacak.

AZ GÜÇ, ÇOK İŞ

Mobil cihazlarda sürekli karşımıza çıkan üç isim var: Nvidia Tegra, Qualcomm Snapdragon ve Samsung Exynos. ARM mimarisine sahip bu mikroçipler dışarıdan baktığınızda sıradan birer işlemci gibi dursa da esasında CPU, GPU, bellek denetleyici ve dahasını içeren başlı başına birer sistem. Başlıca avantajıysa, mobil cihazların olmazsa olmazı, düşük güç tüketimi.

Tegra serisinin bugüne dek çıkan en güçlü üyesi Tegra 4 idi. Nvidia'nın bu yeni ürünü "Tegra 5" değil de "Tegra K1" olarak adlandırmasınınsa özel bir nedeni var. Kepler GPU mimarisi üzerine kurulan K1, serinin önceki adımlarından çok daha dramatik bir sıçrayış gerçekleştiriyor. Firmanın kendi deyimiyle "GeForce GTX 780 Ti ile aynı DNA'yı paylaşan" K1 tam bir canavar. Şöyle düşünün: Eski nesil oyun konsollarının 100W güç harcayarak yaptığı işi, söylenen o ki Tegra K1 sadece 5W güç tüketerek yapabiliyor. Hatta işlem gücü bakımından o konsolları da, Apple'ın en son A7 işlemcisini de ikiye-üçe katlıyor!

EMİN MİYİZ?

Emin olmanın tek yolu test etmekten geçiyor. Şanslıyız ki Tom's Hardware sitesi CES 2014 fuar alanında Tegra K1 ile çalışan bir Lenovo ThinkVision 28 bulup test etme fırsatı yakalamış. Ürünün dört çekirdekli Cortex-A15 işlemcisi Nvidia'nın duyurduğundan daha düşük bir frekansta çalışıyor olsa da, 3DMark, GFXBench ve AnTuTu testleri Tegra K1'in yüksek performansını doğrular nitelikteymiş.

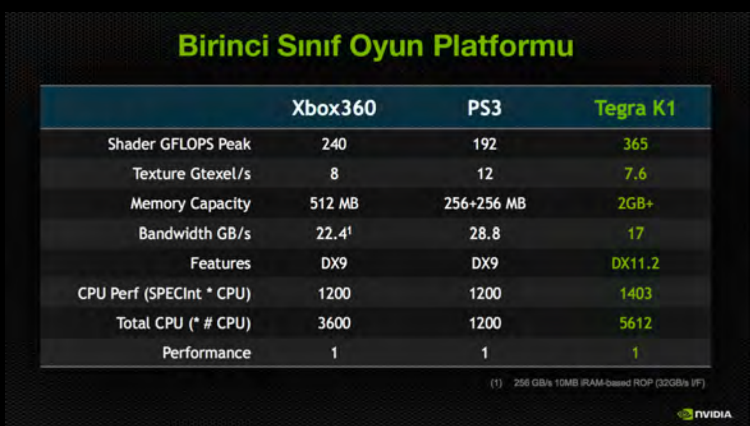
Sorun şu ki Lenovo ThinkVision 28 dediğimiz şey, 28" ekrana sahip kocaman bir all-in-one PC. Rakip firma Qualcomm da konuyla ilgili şöyle bir açıklama yapma ihtiyacı duymuş:

"Nvidia Tegra K1'in kısa süre önce yayınlanan benchmark skorları, mobil ortamın getirdiği termal kısıtlamalar dikkate alınmadan hesaplanmıştır. Kayda değer bir karşılaştırma yapabilmek için Tegra K1'i mobil güç denetimine ihtiyaç duymayan, soğutuculu ve kablolu bir referans ürününde değil, akıllı telefon veya tablet gibi bir mobil cihazda görmek gerekiyor."

Kimine göre bu açıklama kıskançlık kokuyor olsa da, içeriğine hak vermemek elde değil. Hatırlatmak gerekir ki Nvidia daha önce de benzer vaatlerde bulunmuştu. Tegra K1'den ne kadar umutlu olsak da test sonuçlarını görmeden tam performansından emin olamayacağız.

Nvidia'nın ilk kez CES 2011'de duyurduğu Project Denver ilk meyvesini bu yılın ilk yarısında Tegra K1 ile vermek üzere. Mikroçipin, Android eşliğinde 4K televizyonlardan tutun arabalara kadar birçok cihaza girmesi planlanıyor. Ancak bizim için esas anlamı, mobil oyunculuğun önünde bundan böyle işlem gücü bakımından pek bir engelin kalmayacak olması. Eğer beklenen olursa, birçok eski ve yeni oyunun doğru düzgün mobil uyarlamasını görmemiz yakındır.





Birinci Sınıf Oyun Platformu

	Xbox360	PS3	Tegra K1
Shader GFLOPS Peak	240	192	365
Texture Gtexel/s	8	12	7.6
Memory Capacity	512 MB	256+256 MB	2GB+
Bandwidth GB/s	22.4¹	28.8	17
Features	DX9	DX9	DX11.2
CPU Perf (SPECInt * CPU)	1200	1200	1403
Total CPU (* # CPU)	3600	1200	5612
Performance	1	1	1

(1) 256 GB/s 10MB iRAM-based ROP (32GB/s I/F)

NVIDIA

RAZER'DAN MODÜLER BİLGİSAYAR: **PROJECT CHRISTINE**

Razer tak-çalıştır olayını biraz farklı algılamış

Bu zamana bir birinden ilginç bir sürü bilgisayar kasası gördük. Hatta olay modding'e girince, ipin ucu iyice kaçıyordu. CES 2014'de Razer tarafından tanıtılan Project Christine de ilk bakışta sadece farklı bir kasa tasarımı gibi gözükse de aslında çok daha fazlasını vaat ediyor.

Bilgisayar ile haşır neşir olanlar, belleğini, işlemcisini bile koklayarak alıp takarken çok farkına varmasa da aslında pek çok insan için bu süreç oldukça karışık ve yorucudur. Razer, Project Christine'i sektöre yeni bir standart getirerek bunu çözmeyi planlıyor. İşlemcisi, belleği, ekran kartı, optik sürücüsü ve aklınıza gelen bütün bilgisayar parçalarını ayrı ayrı modülize eden Razer, her birini tak-çalıştır özelliği olacak şekilde tasarlamış. Yani bilgisayardan hiç anlamayan biri bile alacağı GPU modülüyle, bilgisayarını SLI şeklinde çalıştırabilecek, optik sürücüden vazgeçip, bilgisayarına fazladan SSD ya da başka modüller takabilecek.

Razer modülleri standart hale getirebilmek için, her modülün aynı şekilde çalışabileceği bir protokol tasarlamış. Eh böyle olunca da ekran kartını nereye takacağım, bu parçaya nereye girecek gibi dertler ortadan kalkıyor. Bu da şüphesiz ki bilgisayarını yükseltmek için teknik detaylarla boğuşmaktan çekinen pek çok giriş seviyesinde kullanıcıyı, eski bilgisayarı çöpe atıp yenisini alma derdinden kurtaracak.

Project Christine, hem görsel olarak hem de getirdiği yeniliklerle ilgimizi çekse de fiyat konusundaki bilinmezlik beni biraz korkuttu. Razer muhtemelen bu sistemi diğer firmalara lisanslayıp pazarlamak yerine, kendisini kullanmayı planlıyor. Eh tabii bu da rekabeti ortadan kaldıracağı için, modül fiyatları baya can yakacak gibi duruyor.

Sizi bilemem ama 600$'lık ekran kartına 800$ vermek pek hoş bir duygu gibi gelmiyor bana. Belki Razer beni yanıltıp gerçekten makul fiyatlarla tüketicinin karşısına çıkar ama yine de ülkemizde bir ürün alırken 50 tane satıcı gezen insanımızın Razer'ın fiyat politikasına sıcak bakacağını düşünmüyorum. Siz yine de son kararı vermeden önce şu videoyu bir izleyin derim: bit.ly/1dANaeF



BİTİRİM İKİLİ: **PARROT SUMO** VE **PARROT MİNİ DRONE**





AR.Drone ile tanıdığımız Parrot markası, şeytansı minik canavar ile olan münasebetini son sürat sürdürüyor. CES 2014'de karşımıza iki farklı model ile çıkan şirket, havadaki hakimiyetini karaya da taşımak istiyor gibi duruyor. AR.Drone'un kardeşi olarak görebileceğimiz Mini Drone ile daha küçük alanlarda da muzurluk yapabiliyorken, Sumo ile sağa sola sıçrayıp, aşılması zor engelleri aşabiliyoruz.

Mini Drone, AR.Drone'un neredeyse çeyreği boyutunda. Kenarlarında bulunan iki adet çark ile dilediğinde yerde ya da tavanda da adeta bir örümcek gibi sinsi sinsi gidebiliyor. AR.Drone'un aksine, Mini Drone enerji tasarrufu nedeniyle bluetooth smart kullanıyor. Yerleşik bir kamerası yok ki böyle akrobatik bir üründe olmaması üzücü olmuş.

Mini Drone, ufak olmasının avantajını da oldukça iyi kullanıyor. Girip çıkamadığı delik yok desem yeridir, oldukça da hızlı meret. Kullanımı da abisine göre biraz daha basit gibi duruyor ama denemeden bilemeyiz. Pil süresi konusunda ise abisi gibi Mini Drone da bizi üzüyor. 6-7 dakika oynayıp, sonra şarj için beklemek gerçekten çok sıkıcı.

Parrot Sumo ise bizim yeni kara birimimiz. Mini Drone gibi onun da yüzünde şeytani bir bakış var. Sumo, minik boyutuna rağmen yaklaşık 90cm yükseğe zıplayabiliyor. Siz yine de aileniz yemek yerken, masaya çıkartmayın. Üzerinde dahili QVGA kamera bulunuyor ve pil konusunda ise 20 dakika ile kuzenlerine göre daha iyi bir grafik çiziyor. Sumo'nun sağlam yapısı onu atlamalar, hoplamalar sırasında meydana gelecek hasarlara karşı koruyor. Sumo'da pil sorunu olmadığından dolayı 802.11ac standardında wi-fi kullanıyor.

İki ürünün de net çıkış tarihi henüz açıklanmadı ama bu sene içerisinde çıkması bekleniyor. Fiyata dair de henüz kesinleşen bir şey yok ama iki ürün de giriş seviyesi olduğu için fiyatının AR.Drone'a göre daha düşük olmasını bekliyoruz.

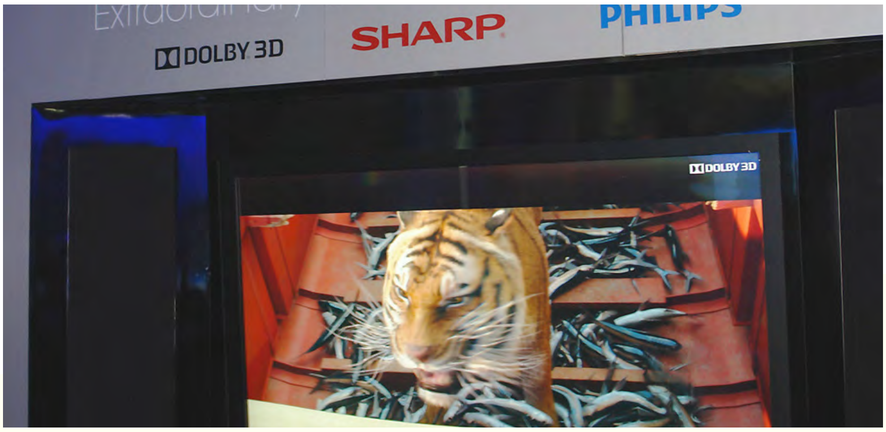


CES 2014'e Damgasını Vuran **Görüntü Teknolojileri**

Sharp 8K Gözlüksüz 3D ile Karşımızda

Bu sene televizyonlar ile ilgili o kadar fazla gelişme oldu ki hepsini tek bir çatı altında toplamayı daha uygun buldum. Sharp her sene olduğu gibi bu sene de geleneksel 8K çözünürlüklü televizyonunu CES'de sergiledi. Ancak bu sene Sharp işleri bir adım daha öteye götürerek, hem 8K çözünürlüğe sahip hem de gözlüksüz 3D gösterme özelliği olan 85-inç televizyonunu sergiledi. Bildiğiniz gibi şu an ne 8K destekleyen bir medya ne de 8K kayıt yapabilen bir ürün mevcut. Kısacası Sharp bildiğiniz fantezi yapıyor.

Bu televizyon da geçen yıllar Sharp'ın tanıttığı diğer 8K modelleri gibi muhtemelen yakın gelecekte tüketiciyle buluşmayacak. Ancak yine de Sharp'ın böyle fantezilerle ufkumuzu açmasını seviyoruz.





LG WebOS

Akıllı televizyonlar her ne kadar akıllı oldukları iddia etseler de o hantal menülere sahip oldukları sürece pek bir esprisi olmuyor ne yazık ki.

LG bu konuda kullanıcıların sesini duymuş olsa gerek ki WebOS'u tanıttı. WebOS adından da anlaşılacağı üzere LG akıllı televizyonlarda kullanılmak üzere geliştirilen bir işletim sistemi. CES 2014'de gösterilen demosunda oldukça akıcı bir tablo çizdi kendisi. Hem menü geçişleri, hem de uygulama olanakları açısından oldukça ilgi çekiyor. Televizyonu ilk açtığınızda tanışacağınız Bean Bird isimli minik kuşumuz, bize yapacağımız ayarlar ve televizyonu kullanmamız konusunda yardımcı oluyor.

LG WebOS'u 2014'de çıkartacağı televizyonların %70'inde kullanmayı planlıyor. Açıkçası akıllı kumandasını çok beğensem de menüsü hantal kaldığı için kızıyordum. Şimdi güzel bir ikili olacak gibi duruyorlar. WebOS'un demosuna buradan ulaşabilirsiniz: bit.ly/1hronhD

LG'den 105-inç Kavisli Televizyon

Bu sene CES'de pek çok televizyon tanıtıldı ama şüphesiz ki içlerinden en çok ilgi çekenlerden biri de LG'nin 105-inç'lik kavisli televizyonuydu. LG'nin kavisli televizyonu 4K çözünürlük ve WebOS özelliklerinin yanı sıra IPS panele de sahip. Kumanda üzerinden kavisi istediğiniz gibi ayarlayabildiğiniz bu minik arkadaşımızın fiyatı henüz belli değil. Ancak Vizio'nun 1000$'lık 4K televizyonundan sonra, LG ve başı çeken diğer markaların da fiyat politikalarında ciddi ucuzlamalar olacağını ön görmek yanlış olmayacaktır.

LG bu üründe ilginç bir şekilde 21:9 görüntü oranını kullanmış. Aslında filmler için oldukça mantıklı ama televizyon programları bu oranda olmadığı için, biraz riskli bir tercih olmuş. Gerçi 105-inç'lik bir televizyon için kaçımızın evinde yer var orası da ayrı bir tartışma konusu.



Sony'den 4K İçeriğe Destek

Ultra HD televizyonların en büyük sorunlarından biri, şüphesiz ki içerik sıkıntısı. Piyasada 4K içerik sunabilen servis sayısı çok az ve hala basılı bir medya da yok bunun için. Netflix'in 4K çözünürlükte içerik sunmak için test yayınları yaptığından daha önce bahsetmiştik. Aynı şekilde Sony de Video Unlimited servisine geçtiğimiz aylarda 4K içeriği dahil etmişti.

Sony'nin 2014'de piyasaya süreceği UHDTV'lerin de bu Netflix gibi çeşitli kaynaklardan 4K desteği sunacağı da CES 2014'de kesinlik kazanmış oldu. Tabii 2013'de çıkan UHDTV'lerin akıbeti şimdilik soru işareti olarak kalıyor.

Glyph, Oculus Rift'in Tahtını Sallamaya Geliyor

GERÇEKLİK SANAL AMA REKABET GERÇEK



Eskiden buralar hep retroydu, şimdi VR'dan geçilmiyor. Hakikaten de gidişat böyle. Sağımız solumuz VR oldu. Şikayetçi miyiz? Asla!

Bu yaşıma kadar kullandığım en etkili sanal gerçek çözümü rüyalarımdı. Tek sıkıntı, her zaman gönderdiğin komutların işe yaramıyor oluşu. Neyse ki bu konuda güzel gelişmeler yaşıyoruz, farklı alternatifler yolda gibi.

Oculus Rift, CES 2014'de yeni prototipini göstere dursun, Avegant firması da Glyph adını verdiği sanal gerçeklik çözümüyle Kickstarter da kullanıcıların karşısına çıktı. Kampanyanın bitimine şu an 24 gün var ama 250.000$'lık sınırı çoktan aştı Glyph.

Glyph, ilk bakışta tasarım olarak Oculus Rift'i andırsa da boyut olarak daha ufak ve daha estetik duruyor. Oculus Rift'in hala bir çözüm sunmadığı ses konusunu da kulaklarınızı tamamen saran, kocaman dahili kulaklıklar ile çözmüş görünüyor. Glyph'i diğer kişisel görüntüleme teknolojilerinden ayıran en büyük özelliği, görüntüyü gözünüzün önünde bir ekranda oluşturmak yerine, 2 milyon mikro ayna ile ışığı doğrudan retinaya yansıtarak, ekran kullanmadan görüntüyü oluşturmak. Bu da tabii ki oluşan görüntünün çok daha doğal ve net olmasını sağlıyor. Ayrıca gözlük kullananlarla ilgili olarak da eğer astigmat değillerse, gözlüklerini çıkararak kullanabileceklerini belirtiyor ekip. Daha detaylı bilgi için, bu videodan yararlanabilirsiniz; bit.ly/1lhzzmy

Glyph görüntü kalitesi konusunda daha doğal ve net görüntüler sunsa da her göze 1280x720 çözünürlükte görüntü aktarabiliyor. Umuyoruz ki son halini alırken ürün, görüntü kalitesi olarak 1080p'yi yakalarlar en azından. Glyph'de görüntü yaklaşık 2,5 metre uzağınızda 80-inç olarak oluşacak. Bu da 45 derecelik bir açı anlamına geliyor. Ekip daha geniş bir açı üzerinde çalıştıklarını söylüyor ki açıkçası çalışmalılar. Zira Sony'nin HMZ-T3Q kişisel görüntüleme cihazı için 750-inç gibi akıllara zarar bir büyüklükten bahsettiğini unutmamak lazım.

Tıpkı Oculus Rift'de olduğu gibi Glyph'de de yüz takip sistemi bulunuyor. İki cihazın da başlıca hedef kitlesi oyuncular ve uygulama geliştiricileri gibi duruyor. Henüz bu teknolojide bir standart olmadığından, yarışın galibini büyük ölçüde yazılım desteği belirleyecek gibi duruyor.
Kickstater'da vaat edilen, ürünün ilk 500$ beta versiyonlarının sene sonuna kadar yollanması planlanıyor. Fiyat olarak Oculus Rift'in neredeyse iki katı olması bir dezavantaj gibi görünse de tamamen farklı bir teknolojiden bahsediyoruz. Bakalım firma beta ürünler yola çıkana kadar yazılım desteği konusunda ne kadar gelişme sağlayacak. **-Emir**



H81 AMP-UP

BU SEFER HEDEF MÜZİK TUTKUNLARI!

Bu zamana kadar oldukça özel üretim anakart gördüm. Bunlar tabii genelde oyunculara ve hız aşırtma tutkunlarına yönelik oluyor. Ancak Gigabyte H81.AMP-UP ile farklı bir kitleyi, ses kalitesine önem verenleri hedeflemiş.

H81 AMP-UP, Intel'in 4. Nesil Core ailesini destekliyor ve üzerinde 2 adet DDR 3 bellek yuvası bulunuyor. Ekran kartı için 1 adet PCI Express (x16) ve 3 Adet PCI Express (x1) yuvasına sahip. Depolama için ise 2 adet SATA3 ve 2 adet de SATA2 yuvası var. Tabii kartı asıl ilginç yapan bu özellikleri değil, ses kalitesini yükseltmek için kullandığı bileşenler ve OP-AMP özelliği.

Anakart üzerinde bulunan küçük bir yuvaya takılan bu çipler, kullanıcılar tarafından daha sonra fiziksel olarak farklı bir versiyonuyla değiştirilebiliyor. Bu sayede farklı kullanım alanlarına göre sesi kuvvetlendirerek, kullanıcıların en iyi sonucu alması hedefleniyor. Tabii ki bu OP-AMP'ler ayrıca fiyatlandırılıyor.

Bunun dışında anakart üzerinde ses iletimi için pek çok noktada altın kaplama kullanılmış. Altının iletkenliğinden faydalanan Gigabyte, dijital ve analog geçişlerinde daha stabil bir sonuç elde etmeyi başarmış.

Hardcore bir oyuncuysanız bu anakart pek size hitap etmeyebilir ancak orta seviye bir bilgisayarda yüksek ses kalitesine sahip olmak istiyorsanız, ihtiyacınız olan ürün bu. **-Emir**





FTL

IŞIKTAN HIZLI YOLCULUK

Oyunlar söz konusu olduğunda uzay yolculuğu sıradan bir iştir. Yıldızdan yıldıza, galaksiden galaksiye gitmek için çoğu zaman bir tık yeterlidir. Kimileri bu yolculuğa olanak tanıyan teknolojiye, konuya aşina olmayanların yadırgamayacağı, hatta akla yatkın bulacağı, bir yığın teknik terimden oluşan kendince bir açıklama getirir. Kimileriyse hiç böyle bir kaygı gütmez ve bizler yokluğunu görmezden gelir, oyunumuza bakarız.

İşin aslını merak eden ve araştırmaya üşenmeyen Sanal/Gerçek-çiler olarak burada devreye giriyoruz: Işıktan hızlı yolculuk gerçekte mümkün mü? Işık hızını geçmeden de uzayda yolculuk yapılabilir mi?

NE LAZIM?

Uzayın keşfinin gerekliliği apaçık ortada: Eğer günün birinde bu topraklar herhangi bir sebepten ötürü uygunsuz hale gelirse, yaşayacak ve yaşatacak yeni bir yuva bulmamız şart. İnsanlığın kurtuluşu Dünya›nın terk edilebilirliğine bağlı. Ya da belki çoktan uzay istasyonlarımızı kurduk, Mars'ın ve çeşitli uyduların yeryüzünü şekillendirdik (bkz. terraforming) ve sadece uzayı keşfetmek, kaptanın seyir defterini yeni maceralarla doldurmak istiyoruz. Her halükarda, uzay yolculuğu hafife alınacak bir iş değil.

Hepimiz bilsek de tam olarak kavrayamadığımız şöyle bir gerçek var: Uzay çok ama çok büyük bir yer. Kelimenin tam anlamıyla astronomik boyutlarda. Şöyle düşünün: Bugüne dek bir insanın gittiği en uzak yer olan Ay'ın Dünya'ya ortalama uzaklığı 384 bin kilometre. Bugüne dek bir insansız uzay aracının (Voyager 1) aldığı en uzun yol ise yaklaşık 19 milyar kilometre ki bu da Güneş Sistemimizin azıcık dışına çıkabilmiş demek (araç 1977 yılında uzaya fırlatılmıştı). Ancak bizim hayalimizdeki yolculuğun yanında tüm bunlar salondan kalkıp mutfağa, ya da en fazla karşı sokaktaki bakkala gitmek gibi kalıyor. Eğer yıldızlar ve galaksiler arası bir yolculuğa niyetliysek mümkün olduğunca hızlı yol almalıyız.

Evrendeki teorik hız limiti olan ışık hızı, saniyede Dünya'nın çevresini 7,5 kez dönebilecek kadar hızlı. Gelin görün ki Güneş ışınlarının Dünya'ya ulaşması bile 8 dakika sürüyor (olmaz ya, Güneş bir anda

İsminin yarattığı yanılgıya rağmen "ışık yılı" bir zaman birimi değil, mesafe birimidir. Işığın boşlukta bir yıl içinde alabildiği mesafeyi ifade eder. 1 ışık yılı yaklaşık 9,5 trilyon kilometredir.



ortadan kaybolsa, 8 dakika haberimiz olmayacak). Güneş'ten sonra bize en yakın yıldız olan Proxima Centauri ise 4,24 ışık yılı uzaklıkta. Bu ne demek? Işık hızında yolculuk mümkün olsa, galaksideki en yakın ikinci yıldıza dahi gitmemiz yıllar sürecek. Peki ya Samanyolu'na en yakın diğer bir spiral galaksi olan Andromeda ne kadar uzağımızda dersiniz? 2,5 *milyon* ışık yılı! Sizin de anlayacağınız, ışık hızıyla uzay yolculuğuna çıkılmaz.

YELKENLER FORA!

"Önce bir ışık hızına erişelim de gerisini bir şekilde hallederiz" diyorsanız, siz de haklısınız. Şu an bilinen hiçbir şey bizi bu derece yüksek bir hıza ulaştırabilecek gücü sağlamıyor, fakat elimizde çeşitli çözüm önerileri var.

Bunlardan biri, uzay gemimize bir güneş yelkeni takmak. Her nasıl ki denizde yelkenliler rüzgârın itiş gücüyle hareket ediyorsa, uzayda da Güneş'ten veya diğer yıldızlardan gelen fotonlar yelkenimize çarpıp gemimizi hareket ettirebilir. Görece düşük maliyetli ve uzun ömürlü olan bu yelkenlerin Japonya Uzay Araştırma Ajansı tarafından 2010'da fırlatılan IKAROS aracı gibi hâlihazırda çalışır örnekleri var. Sorun şu ki bizim koca uzay gemimizde kayda değer bir itiş gücü elde edebilmemiz için yelkenin kilometrelerce genişlikte olması gerekiyor ve bir yıldızdan ne kadar uzaklaşırsak etkisi de o kadar azalıyor.

Daha zor ama yine de daha makul görünen bir diğer çözümse yakıt olarak antimadde kullanmak. Bugün biliyoruz ki madde ile antimadde çarpıştığında birbirini yok eder ve sonucunda saf enerji açığa çıkar. Eğer bir şekilde bu olgudan faydalanan bir araç üretebilirsek birkaç gram antimadde ile Güneş Sistemi'nde bir tur atmak mümkün olabilir. Sorun şu ki antimadde şıp diye üretilmiyor. Günümüzde CERN dakikada 10 milyon antiproton üretebilme kapasitesine sahip; bu da demek oluyor ki 1 gram antihidrojen üretebilmek için 100 milyar yıl durmaksızın çalışması gerekiyor...

SONSUZLUK VE ÖTESİ

Birkaç paragraf önce ışık hızı için "evrendeki teorik hız limiti" demiştik ya hani, nedenini anlamak için şu denklemi gözden geçirelim:

$$E = \frac{mc^2}{\sqrt{1-\frac{v^2}{c^2}}}$$

Buradan yola çıkarak varabileceğimiz bazı sonuçlar şöyle:

- Hareketsiz cisimler *(v = 0)* için Lorentz faktörü 1'dir ve bu da bize Einstein'ın meşhur $E=mc^2$ denklemini verir.
- Sabit kütleli bir cismin hızı ışık hızına yaklaştıkça enerji değeri sonsuza yakınsar.
- Cismin hızı ışık hızını geçtiğinde denkleminin paydası (negatif bir sayının karekökünü aldığımız için) sanal bir sayıdır. Fakat toplam enerji yine reel olmalıdır; dolayısıyla denklemin payı, yani cismin kütlesi de sanaldır.

Tüm bunları aklınız almıyorsa bilin ki bunda utanacak bir şey yok, zira henüz kimse işin içinden tam olarak çıkabilmiş değil. Bilmeniz gereken tek şey şu: Işık hızını aşmak mümkün değil.

ÇARE ALCUBIERRE

Neyse ki uzay yolculuğunda tek olası çözüm ışıktan hızlı gitmek değil. Akla gelen ilk fikirlerden biri, doğal yaşamı yolculuğun bir parçası haline getirmek. Üzerindeki herkese yeterli yiyecek, hava, su sağlayan, kendi kendine yeten bir biyosfer içeren uzay gemileri yaptığımızı düşünün. Hedeflenen konuma ancak torunlarımızın torunları varacak da olsa, yaşamın sürekliliğini bu şekilde sağlayabiliriz.

Diğer galaksileri illa ki kendi gözünüzle mi görmek istiyorsunuz? Onun da çözümü var. Çeşitli popüler bilimkurgu eserlerinde de ele alındığı üzere, uygun bir zamanda uyandırılmak üzere dondurulma yolunu seçebilirsiniz. Artık binlerce yıl sonra mı uyanırsınız, hiç uyanmaz mısınız, orası meçhul.

Fakat asıl heyecan verici ve bu yazıyı tamama erdirecek düşünce, ışık hızı sınırını geçmeden ışıktan hızlı yol almak. Nasıl mı? Uzayda hareket etmektense *uzayla beraber* hareket ederek, fizik kanunlarını ihlal etmeden ışıktan hızlı yolculuk yapmak teorik olarak mümkün. Yapmanız gereken, uzay geminizin etrafındaki uzay boşluğunu bir taraftan genleştirip diğer taraftan büzüştürerek bir dalga yaratmak. 1994 yılında teorik fizikçi Miguel Alcubierre tarafından detaylı olarak ortaya konduğu için *Alcubierre drive* olarak bilinen, fakat önceden yine çeşitli bilimkurgu eserlerinde *warp drive* olarak da karşımıza çıkan bu fikir, günün birinde FTL'i mümkün kılacak en makul yöntem gibi görünüyor. **-Eren**



OYUNLARDA FTL

İster strateji oyunu olsun ister simülasyon, yolu bir şekilde uzaydan geçen hemen her oyun FTL'in sırrını çözmüştür. Oyunların büyük çoğunluğu, ışık hızının yıldızlar arası yolculuk için yeterli olmadığı ve hız sınırının normal yollardan aşılamayacağı konularında hemfikirdir. Bazıları, kendi ürettiği çözümü daha "gerçekçi" kılmak için FTL'i ancak yerçekimi kaynaklarının yeterince uzağında ya da yakınında kullanabilmek gibi kısıtlamalar getirmiştir.

Oyunlarda sıkça karşımıza çıkan FTL çözümlerini başlıca üç gruba ayırabiliriz:

Hyperspace: Birçok oyun uzayda yolculuk problemini alternatif bir boyut yaratarak aşar. "Normal" uzayda yıllar sürecek bir yolculuk, bu üst uzayda saniyeler içinde gerçekleştirilebilir. Bu uzaya hyperspace (Homeworld), Immaterium (Warhammer 40K), phase space (Sins of a Solar Empire), slipspace (Halo), subspace (FreeSpace), warp space (StarCraft) gibi farklı isimler verilse de hepsinin çalışma mantığı aşağı yukarı aynıdır.

Jumpgate: Bazı oyunlarsa (örn. Doom, EVE Online, Freelancer, Mass Effect) uzayın farklı noktalarını geçitlerle birbirine bağlamayı tercih etmiştir. Uzay araçları bu geçitleri kullanarak bir yıldız sisteminden diğerine atlayabilir. Geçitler, kullanılan teknolojiye göre tek ya da çok yönlü çalışabilir.

Warp drive: Ana yazıda konu edindiğimiz Alcubierre drive'ın ta kendisidir. Earth & Beyond, Star Ocean, Sword of the Stars gibi oyunlarda karşımıza çıkan bu teknoloji, aracın etrafını saran bir nevi balon oluşturulup uzay boşluğunun eğriltilerek ışık hızı sınırının aşılması üzerine kuruludur.





NÜKLEER DENİZALTI

DENİZDE KUM, BİZDE ATOM

Neredeyse en yüksek gökdelenler kadar uzun, binlerce ton ağırlığında, su altında hareket edebilen araçlar üretebiliyor olmamızın -yaşadığımız çağda doğal karşılıyor olsak dahi- büyüleyici bir yanı var. Bu araçlar bugüne dek kimi insanın evi, kimininse mezarı oldu. Ve bütün su altı araçlarının belki de en dikkate değer çeşidi, nükleer denizaltılardı.

Tarihteki ilk nükleer denizaltı, 1954 yılında hizmete giren USS Nautilus (SSN-571) idi. 55 milyon dolara mal olan, 98m uzunluğundaki araç, kesintisiz dört aya kadar su altında kalabiliyordu. Birkaç yıla kalmadan Sovyetler Birliği kendi nükleer deniz altısını üretmişti. Soğuk Savaş'ın zirve yaptığı dönemde üretim öyle hızlanmıştı ki 1950-1997 arasında Sovyetler Birliği (ve sonrasında Rusya) tarafından üretilen nükleer denizaltı sayısı 245'e ulaştı. Bu rakam, diğer tüm ülkelerin sahip olduğu toplam denizaltı sayısından fazlaydı. Günümüzde birçok eski nükleer denizaltı ıskartaya çıkarılmış durumda; ancak ABD, Rusya, Fransa, Birleşik Krallık, Çin ve Hindistan olmak üzere altı ülke yenilerini üretmeye devam ediyor.

Nükleer güçle çalışan tek deniz aracı denizaltı değil. ABD donanmasında halen on adet nükleer uçak-gemisi görevini sürdürüyor. Uçak gemileriyle ilgili enteresan bir detay, denizaltıların aksine, çoğunun iki nükleer reaktör taşıması. Hatta 1962-2012 yılları arası hizmette kalan, dünyanın ilk nükleer uçak-gemisi olan USS Enterprise (CVN-65) tam sekiz reaktör taşıyordu! (Geminin neredeyse Empire State binasıyla aynı uzunlukta olduğu düşünülürse...)

NASIL ÇALIŞIR?

Gücünü, taşıdığı nükleer reaktörden alan nükleer denizaltılar, dizel-elektrik transmisyonla çalışan geleneksel denizaltıların aksine, temiz hava olmaksızın güç üretebildiği için yüzeye çıkma gereksinimi duymaz ve uzun süre boyunca yüksek hızda ilerleyebilir. En gelişmiş rakipleri bile en fazla birkaç gün su altında kalabilirken, nükleer denizaltılar 25 yıl gibi çok uzun bir süre boyunca yakıt ikmali gerektirmez. Dolayısıyla yeterli miktarda yiyeceğiniz (ve sabrınız) olduğu müddetçe su altında kalabilirsiniz.

Nükleer denizaltılar yakıt olarak zenginleştirilmiş uranyum kullanır. Gerekli hareket enerjisi ya reaktör ısısının ürettiği buharın türbinleri döndürmesiyle sağlanır, ya da reaktör elektrik üreterek pervaneleri döndüren elektrik motorunu beslemesiyle. Ancak her halükarda araçta acil durumlar için yedek güç sistemi olarak bir dizel jeneratör bulundurulur.



DENİZLER ALTINDAN BİLGİLER

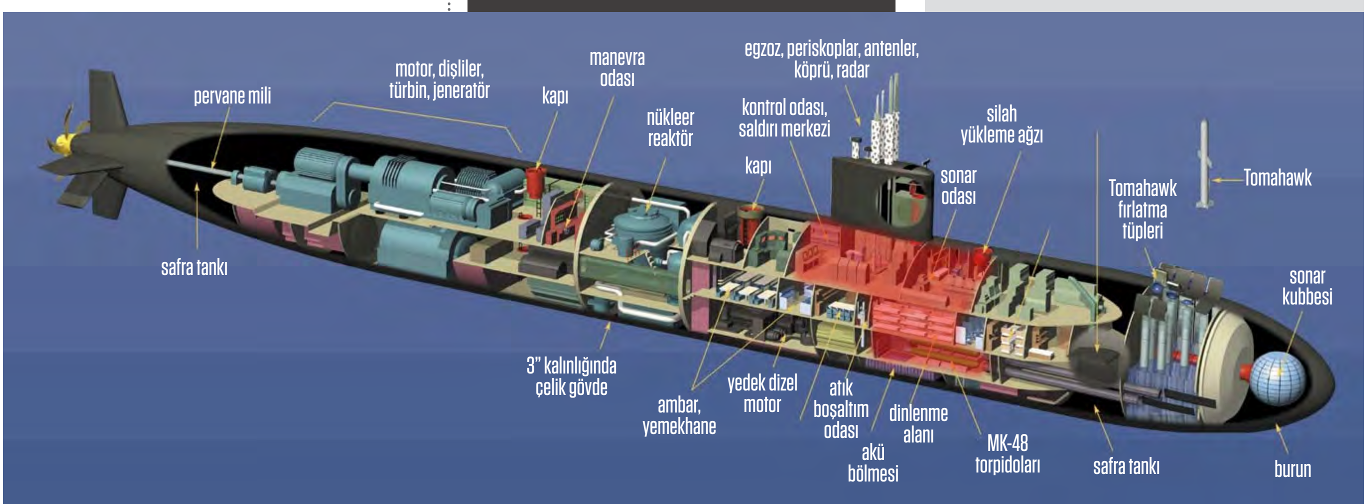
• Su altı aracı fikri çok eskilere dayanıyor. 16. yüzyıla ait yukarıdaki İslami eserde, Büyük İskender (MÖ 356-323) camdan bir araçla su altına indirilirken resmedilmiş. Aynı anlatıya daha eski başka kaynaklarda da rastlamak mümkün.

• II. Dünya Savaşı döneminde denizaltılar ABD'nin en etkili deniz silahıydı. Donanma personelinin yalnızca %1,6'sını barındırmasına rağmen denizaltılar, düşman gemilerinin %55'ini (toplam 1560 araç) yok etmişti.

• Denizaltılara dair yaşanmış, mahcup edici olaylar da var. En bilindik örneklerden biri balıkçı ağına takılan denizaltılar. Küçük araçlar hareket kabiliyetini yitirirken, daha büyük olanlar -1990 yılında dört balıkçının ölümüne neden olduğu üzere- ağı ve ona bağlı tekneleri su altına sürükleyebiliyor.

• Bugüne dek gerçekleşen en ciddi nükleer kazalardan ikisi Sovyet denizaltılarla ilgiliydi. Günümüzde ikisi ABD, altısı SSCB/Rusya'ya ait olmak üzere toplam sekiz batık nükleer denizaltı bulunuyor. Kazaların hemen hepsinde mürettebatın tamamı ya da çoğu hayatını kaybetti.

• Şu an Türk Deniz Kuvvetleri'ne bağlı 6 adet Atılay sınıfı, 4 adet Preveze sınıfı, 4 adet Gür sınıfı olmak üzere toplam 14 denizaltı hizmet veriyor.



pixel

Ne andı be!



Baldur's Gate

Faerûn topraklarındaki yolculuğumuz sürerken etrafı gnoll'larla sarılmış biri yardımımızı istemişti ki kendisi ünlü drow ranger'ımız Drizzt Do'Urden'dan başkası değildi. "Keser miyim?" umuduyla artistlenmiştik tabii. Palalarıyla bizi kuşbaşı doğraması fazla zamanını almamıştı **-Ömer.**

- PlayStation 4'e PSX ve PS2 uyumluluğu geliyor. Klasikleri düzgün upscale edilmiş bir şekilde PS4'te oynama imkânına sahip olmamız yakındır.
- Serinin en iyi oyunlarından Final Fantasy VI, Android'e geldi. Fiyatı benzerlerine göre biraz fazla olsa da sonuna kadar değer.
- Zamanında Kickstarter'da başarıya ulaşmış bir oyun projesi olan Redux: Dark Matters, Sega Dreamcast için piyasaya çıktı.
- Mobil aygıtlarda kullanılabilecek ZX Spectrum klavyesinin Kickstarter projesi başarıya ulaştı.
- NeoGeo ve Dreamcast için çok sağlam bir shoot 'em up çıktı: NEO XYX. Birazcık pahalı yalnız.
- Af buyrun, manyağın biri bütün NES oyunlarının açılış ekranlarını 3 saatlik bir videoda toplamış. Çok feci: tinyurl.com/ogznesstart
- Fazlasıyla yetenekli bir mod yapımcısı Doom ile Resident Evil 4'ü Doom: The Mercenaries adı altında birleştirdi, üstüne enteresan, yeni mekanikler de ekledi. Kesin izleyiniz: tinyurl.com/ogzdoomresi
- Amiga'nın son dönemlerinin iyi oyunlarından Enemy: Tempest of Violence'in devamı yapıldı: Enemy 2: Missing in Action. Ücretsiz bir şekilde indirip Amiga'nızda ya da emülatörde oynayabilirsiniz.

Karakter Evrimi / Prince of Persia

Prince of Persia *1989* | Prince of Persia 2 *1993* | Prince of Persia 3D *1999* | The Sands of Time *2003* | Warrior Within *2004* | The Two Thrones *2005*



OYUN SEKTÖRÜ FELAKETE Mİ SÜRÜKLENİYOR?

Atari'den Tarihi Zarar



İnanın felaket tellallığı yapmak istemeyiz ama sektör analistlerinin uyarıları gayet ciddi. Zira Noel dönemi oyun sektörünü maddi açıdan kısmen rahatlatmış olsa da uzmanların falı pek iç açıcı değil: Oyun sektörü için tünelin sonu karanlık. Hatta bu karanlık 1 yıldan kısa sürede üzerimize çökebilir.

Peki, gidişat neden bu kadar kötü görünüyor? Atari daha Aralık ayında %50 civarında gelir kaybı yaşadığını açıklayıp pek çok çalışanını kapı dışarı etmesine rağmen geçen ay yeni konsolu Atari 5200'i piyasaya sürmüştü. Bu yeni katılımcının gelişiyle beraber biz oyuncuların tercih edebileceği konsol sayısı 10'u aştı. Ve raflar da bu konsollar için üretilen ve ne yazık ki pek çoğu da çöp sayılabilecek oyunlarla dolup taşmış durumda. Bu kadar çok ve niteliksiz tercihin arasında boğulan oyuncular da paralarını kendilerine saklamış gibi görünüyor ki bu sinek avlayan dükkânlar da pek çok firmayı da hızla uçuruma doğru itmekte.

Bazı arkadaşlarla ayrılık vakti

Tabi oyuncuların sektöre karşı duyduğu güveni yitirmeye başlamasının altında neredeyse bir araya gelen her üç 3-5 yazılımcının derhal berbat oyunlar çıkarması ve oyunların taklitçi pornografik versiyonlarının sektörün ciddiyetine zarar vermesi gibi ciddi sebepler de var. Lakin en büyük darbeyi de oldukça büyük umutlar beslenen Pac-Man (Atari 2600 versiyonu) ve E.T. gibi oyunların feci kalitesizlikleri vurdu şüphesiz. Öyle ki çıktığı zaman 1,5 milyon satışa ulaşan E.T. kasetlerinin neredeyse tamamı çoktan iade edilmiş durumda. Hatta korkunç derecede zarar eden firmanın elinde kalan 3,5 milyon kadar kopyayla beraber hepsini imha edebileceği bile söyleniyor.

Bu durumdan kârlı çıkan tek cephe ise şimdilik Commodore 64 gibi ev bilgisayarları görünüyor. Konsollarının aksine oyun kasetlerinin korsan olarak kopyalanabilmesi ve şirketin fırsattan istifade ardı ardına patlattığı indirimler oyuncuları C64'e yönlendirip konsol piyasasını ise ölüm sessizliğine sürüklemiş durumda. Bütün bu sebeplerle analistlerin yıl sonuna doğru pek çok firmanın dibi boylayacağı yönündeki tahminleri de iyice gözümüzü korkutmaya başlamadı da değil hani. İnanın ofisçe soğuk terler dökmeye başladık desek yalan olmaz. **-Emre**

(Orijinal Tarih: Şubat 1983)

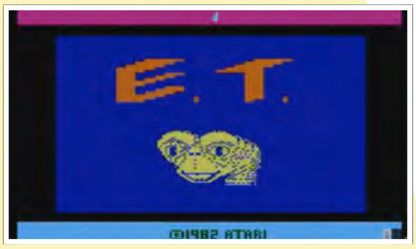




'83 Video Game Crash

Uzmanların tahminleri doğru çıktı ve kalite olarak dibe vuran oyun sektörü 83 yılının sonlarına doğru resmen çöktü. Sayısız firma ve geliştirici temelli olarak elini ayağını çekti ve sektör şöyle bir kapatılıp yeniden açıldı. 1985'te NES çıkana kadar da toparlanamadı.


1984
The Year That Shook Electronic Gaming



Tarihin En Kötü Oyunu

Filmin ekmeğini bayatlamadan yemek için sadece 7 hafta gibi komik bir sürede tamamlanan oyun az daha oyun sektörünün dibine kibrit suyu döküyordu. Üzerinden 30 yıldan fazla geçmesine rağmen hâlâ daha kötüsü de yapılamadı.



The Two Thrones **2005** | The Graphic Novel **2007** | Prince of Persia **2008** | The Fallen King **2008** | The Forgotten Sands **2010** | The Sands of Time (Film) **2010**





REPUBLIC THE REVOLUTION

DEĞİŞİM DOĞUDAN YÜKSELİR(Dİ)...

1990'lı yılların insanlık tarihinde tam bir "geçiş dönemi" olduğunu düşündüm, ilk kez deneyeceğim Son Jeton yazısına giriş cümleleri ararken. Malumunuz, 2. Dünya Savaşı sonrası oluşan, A.B.D. liderliğindeki NATO ülkeleri ve Sovyetler Birliği'nin etrafında birleşen Doğu Bloku Ülkeleri (Varşova Paktı) arasında bu ay geç kalmış oyunumuz *Wargame*'in de bahsettiği gibi, epey uzun bir süre boyunca "Soğuk Savaş" denilen bir gerginlik vardı.

Son Jeton'un konuğu oyunumuz da tam Soğuk Savaş sonrası yıllarda, Sovyetler Birliği'nin dağılmasının ve Berlin Duvarı'nın yıkılmasının ardından 1990'lı yılların başlarında esmeye başlayan "değişim" rüzgârları zamanında geçiyor. Novistrana adında, eski Doğu Bloku oluşumlarını andıran, hayali bir ülkedeyiz.

Theme Park, Black & White gibi unutulmaz oyunlarda Peter Molyneux'nün yanında çalışa-rak oyun tasarımı konusunda ciddi bir deneyim kazanan Demmis Hassabis'in siyaset ağırlıklı strateji fikrinden doğan projeye 1998 yılında - belki de fazla - iddialı bir şekilde başlanmış. Çoğu Lionhead Studios'tan ayrılma 60 kişilik bir ekibin oluşturduğu Elixir Studios, Republic the Revolution'ı 2003 yılının sonuna doğru, ilk haline göre nispeten basitleştirilmiş bir şekilde tamamladı. Dağıtımcı firma Eidos Interactive, içinde bolca "yenilik, devrim" sözcükleri geçen, özgün tanıtım kampanyasını takiben oyunu piyasaya sürdü. Bugün yerinde yeller bile esmeyen resmi internet sitesinde "Novistrana Cumhuriyeti'ne vatandaşlık başvurunuzu yapın. Gerçek isminizi, siyaset, devlet yönetimi gibi konularda kişisel görüşlerinizi bize gönderin. İsmi ve siyasi düşünceleriyle oyunda 'sanal ikizi' bulunan on oyuncudan biri olma şansını kaçırmayın!" şeklindeki ilginç duyurunun cazibesine kayıtsız kalamamıştım doğrusu. (Özgürlük düşkünü, eğitime önem verilmesi taraftarı, çevreci ve aydın insan Nikolai Atakiev bugün nerede, ne yapıyordur merak ettim bakın şimdi.)

Yöneteceğimiz kahramanın ailesinin, istihbarat örgütü tarafından zorla, nedensizce gözaltına alınmasına çaresizce karşı koyduğu sahneleri, siyah beyaz çizimler eşliğinde izleyerek giriyorduk tam bir karanlık kargaşanın hâkim olduğu Novistrana'ya. Başlarına ne geldiğini bile bilmediğimiz aileyi gözaltına alan istihbarat örgütünün çirkin suratını unutamamıştı kahramanımız. Gençliği boyunca hesap sorma planları yaptığı o kötü adam, komünist rejiminin bitmesinin yarattığı boşluk ortamında, devlet başkanı, sonrasında da başına buyruk bir diktatör oluvermişti. Etkileyici giriş filminin ardından; geçmiş hayatımız ve gelecek planlarımız ile ilgili sorulara verdiğimiz cevaplarla belirlenen ideoloji, oyunun üç ayrı sonundan birine ulaşana kadar ekranda ve aklımızda önemli bir yer tutacaktı.

Yanımıza eskiden tanıyıp güvendiğimiz iki sadık dostu, siyasi davamıza ikna edip alarak girişiyorduk işe. Şehirdeki binalar, insanlar göz okşayıcıydı, başlangıçtaki kısıtlı sayıdaki eylemlerimiz, seviye atladıkça bilgi, destek toplama, karakter güçlendirme, yanlış bilgi yayma gibi toplam yedi ana dalda, giderek artıp çeşitleniyordu. Nüfuz – kaba kuvvet – para şeklindeki üç ayrı ideoloji, taş makas kâğıt sistemiyle oyuna basit ve akıllı bir şekilde yerleştirilmişti. Halk partimizin icraatına anında yorum yaparak tepki veriyordu. Bir tezgâhtar kadının, yardımcılarımdan biri olan generale destek toplama eylemi olarak orduya kayıt yaptırmayı devamlı, ısrarla seçmemden sonra "Yoldaş Noyo; tüm gençleri askere alarak mı kurtaracaksın bu ülkeyi içine düştüğü bataklıktan?" diye hesap soruşunu hiç unutamam.

Farklı ideolojilere sahip yardımcı karakterleri, ne yaptığınızı bilmezseniz görevlerde çuvalladığınız sürükleyici, acı tatlı (daha çok acı) sürprizlerle dolu senaryosu, nefes alan, düşünüp yorum yapan şehirleriyle, bugün hâlâ göze iyi görünebilen grafikleriyle; değişik, özgün bir fikr-i mülk olarak anılarımda sevimli, ufak tefek eksikleri yüzünden de biraz hüzünlü bir köşe edindi Republic The Revolution. Unutmadan; açılış ekranında Tolstoy'dan bir alıntı "En güçlü savaşçılar bu ikisidir: Zaman ve sabır." yazılıydı. Ayrıca; oyun dünyamızın o eski güzel günlerinde, ayrıntılı, bilgi dolu kitapçıklar çıkardı oyun kutularından; Republic The Revolution kitapçığını Türkçe'ye çevirmiş olan Eser Güven arkadaşımıza buradan, 10 yıl gecikmiş bir teşekkür ederek kapatayım nostaljik turumuz. **-Noyan**

NEDEN EFSANE OLACAKTI?

Müzikleri

Hikâyenin geçtiği zaman ve mekâna tam uyumlu, oyunun duygusal atmosferine önemli katkı yapan türde müziklere sahipti. Yapım bütçesinde aslan olmasa da kurt payını Bratislava Radyo Senfoni Orkestrası tarafından seslendirilmiş, etkileyici ve en önyargılı, isteksiz insanı bile havaya sokup “Novistrana’ya özgürlük!” naraları atarak taktik – plan düşündürmeye teşvik eden, doğu duygusallığı, hüznü ile batının işlevsel fikirlerini notalarında buluşturmuş müzikler, ayrı bir cd olarak sunulmuştu. Oyundan sıkılsanız bile müzikler uzun süre dinlenilecek nitelikteydi.

Yaşayan, zeki bir şehir

G.T.A. 3 ve *Vice City’i* haftalarca kendimi kaptırarak oynadığım dönemdi, hatta *The Elder Scrolls 3: Morrowind*’i de sayabiliriz. Bu gösterişli, popüler oyunlarda bulunan şehir ve kasabalarda hiçbir zekâ, mantık kırıntısına rastlanmazken, Republic The Revolution üç ayrı şehirde de bir meslek sahibi, siyasi görüşleri olan, üstelik partinizin faaliyetlerine göre tepki gösteren, evden işe, işten eğlenceye, oradan farklı yerlere gitme gibi mantıklı amaçları bir düzen içinde sunan bir sistem kurmayı ve yaşayan, değişen şehirleri, yaşamlarını sürdüren binlerce “aklı başında” vatandaşı düzgün bir şekilde sunmayı başarmıştı.









NEDEN OLAMADI?

Teknik eksikler

Bu kadar ayrıntılı, derin bir oyunda, eylemleri, dinamikleri basitçe, yavaş yavaş anlatan bir eğitim bölümü yoktu. “Yardım” ekranları işi daha karmaşık hale getirecek kadar boğucuydu, benim gibi kitapçığı 1 -2 kez okuyarak ve ana senaryoda 2 – 3 kere başarısız olarak öğreniyordunuz oyun içinde yapmanız ve - veya kaçınmanız gerekenleri. Arabirim biraz kullanışsızdı ve özellikle başlarda; sabah - öğle - akşam için dörder dakikalık oyun içi süre yeterli gibi gelse de, zaman duraklatma tuşunun eksikliği hissediliyordu.

Kısıtlı etkileşim

İçinde bulunduğu kaos ortamına rağmen; yaşam ve zekâ dolu olabilmeyi başaran şehirlerde, oyuncu olarak yapabileceklerimiz sınırlıydı. Kahramanımızı parkta, kürsüde söylev verirken veya yardımcılarımızı broşür dağıtırken, müzik festivali düzenlerken, rakip partilere destek verenlerin camını çerçevesini kırarken hoş görüntü ve müzikler eşliğinde izliyorduk ama bu eylemlere anlık müdahalelerimiz ve etkileri çok sınırlıydı. Özgün fikirlerle yola çıkmış, siyaset temalı bu değişik oyundan bu konuda şikâyet eden oyuncuların nafile haykırışları, bugün hâlâ durur 2003 tarihli forumların kederli sayfalarında.

pixel dosya

Affedemeyeceğimiz Oyunlar

Hatalar hayatın her alanında olduğu gibi oyunlarda da bolca mevcuttur. Kimi hatalar vardır ki özünde oldukça masumdur. Birkaç yerde ufak yazım hataları yapabilir, binlerce satır kod arasında minik bir hata yaptığınız için ufak bug'lar yaratabilirsiniz, insanlık hali ne de olsa. Ama kimi hatalar ya da tercihler de vardır ki adama "Eh be kardeşim" dedirtir, firmanın sizi pek de adam yerine koymadığını gösterir, asabınızı bozar. Affetmeniz de pek mümkün değildir. Öyle şimdi çıkıp da "Retro oyunlar şöyle güzeldi, böyle iyiydi" diye modern çocuklara laf attığımıza da bakmayın yani. Süt oğlanı sevmediğimiz gibi babasını da hiç sevmezdik aslında. **-Emre Sümer**



RAMBO

(NES - 1988)

Oyunu olmayan ilk filmde ortalığı kasıp kavuran Rambo hapis cezasına çarptırılmıştır. Akıl hocası Albay Trautman bir gün onu ziyaret eder ve çok zor bir görevi kabul etmesi şartıyla serbest bırakılacağını söyler. Lakin önündeki seçenekleri değerlendiren Rambo (yani oyuncu) rahatının yerinde olduğu hapiste kalmayı tercih eder. Albay Trautman'ın cevabı ise şok edicidir: *"Ama EVET demezsen oyun başlamaz Rambo!"*. Çaresiz EVET diyen kahramanımız (pardon oyuncumuz) Vietnam'da terör estiren dev örümcekler ve flamingolara el bombası atarak görevini tamamlar. Askeri üsse geri döndüğünde de operasyon sorumlusu Murdock'ı ağzından çıkan dev bir kanji harfiyle kurbağaya çevirir. Credits ekranı falan olmadan ekranda direkt END yazdığı gören oyuncu yapımcılara çok sade bir mektup yollar: NEDEN? (Story of my Life)



VIEWTIFUL JOE 2 [Demo]

(PS2 - 2004)

Viewtiful Joe 2 oyuncuları bir yıllık bekleyişinin ardından devam oyununun demosunu içeren DVD ellerine ulaştığında oldukça şaşkındılar. Çünkü oyun o kadar güzeldi ki "VF2 kadar şahane oyun varken ne gerek var diğer dandik oyunları oynamaya?" diye oyuncuların memory card'larını bir güzel temizlemişti. Hatta oyun bu kıyağıyla da yetinmiyor, Sony de memory card'larındaki bütün save'leri giden oyunculara **Parappa the Rapper 2** oyunu hediye ediyordu. Lakin ertesi gün gazete manşetleri 50 saatlik Final Fantasy save'leri gittiği için hediye edilen oyunları rap yapa yapa kıtır kıtır yiyen oyuncuların haberleriyle dolup taşınca oyuncu milletinin ne kadar kıymet bilmez olduğu bir kez daha ortaya çıkmış oldu. İyilik yaramaz bunlara azizim.



CAPCOM FIGHTING EVOLUTION

(ARC / PS2 / XBox - 2004)

Capcom'un yarım kalan projesi **Capcom Fighting All-Stars**'tan (Konami yapacak değildi ya?) haberiniz var mı bilmiyorum ama bu oyun da işte o projenin çok daha basit bir şekilde iki boyutlu olarak gerçeğe dökülmüş hali. Lakin oyun abartısız biçimde basit bir mugen oyunu gibi, çünkü firmanın diğer dövüş oyunlardan karakter dosyaları ve sprite'ları aynen kopyala-yapıştır edilmiş oyuna kalite her açıdan yerlerde. Peki, Warzard gibi pek bilinmeyen bir oyundan karakterler bile varken daha popüler Rival Schools ve Plasma Sword karakterleri neden yok? Hemen söyleyeyim, çünkü o oyunlar üç boyutluydu. Kim uğraşacak o karakterleri oturup da baştan iki boyutlu çizmeye di mi ama? Elimizde hazır ne varsa, sırtımızı ona dayıyoruz. Yaşasın yaratıcı video oyun sektörümüz!



SAMURAI SHODOWN V
(PS2 - 2006)

Uzun süredir beklediğiniz bir Japon oyunu en sonunda Batıya da duyurulduğunda sevinirsiniz “Oh be sonunda İngilizcesi de çıkıyor” diye. Hakkınız. Lakin **Ignition** bu ezberimizi de öyle bir bozdu ki akıllara ziyan. Oyunun Batı'da PS2 için çıkacak versiyonuna talip oldular, sonra da oyundaki Japonca metinleri çevirmeye üşenip, hepsini de olduğu gibi oyundan çıkarttılar. Böylece oyunun öykü modu falan da direkt ortadan kaybolmuş oldu ki serinin en başını anlatan öyküydü bu. How To Play ve galibiyet ekranı gibi çıkartamayacakları yapışık metinleri de bir güzel google translate'e çevirttiler. Yoksa eğitim modu biterken “This is the last” falan der mi hiç? Adam yerine koyan demez.



CAPTAIN TSUBASA: NEW KICK OFF
(DS - 2010)

2010 yılına kadar toplamda 20 küsür Captain Tsubasa oyunu çıktığını fakat hiç birinin de Japonya dışına çıkamadığını biliyor muydunuz? Bu yüzden yıllarca Tsubasa oyunlarını hayranları olarak birkaç çeviri yaması hariç hep full Japonca, hiç anlamadan körlemesine oynadık. DS için çıkan son oyun Avrupa için de duyurulunca haklı bir heyecan sarmıştı tahmin edersiniz ki. Evet, sonunda bir CT oyunu ilk kez Avrupa'ya çıktı, hem de tam 4 farklı dil seçeneğiyle: Fransızca, Almanca, İtalyanca ve İspanyolca. İngilizcenin dünyada pek geçerli bir dil olduğunu düşünmüyorlardı herhalde. Ya da Avrupa'da pek konuşulmadığını...



FINAL FANTASY LEGEND serisi
(GB - 1990 & 1993)

Oyunezer'de zehrimi akıtmam ruhumu arındırmamış anlaşılan. Neden derseniz, Final Fantasy Legend serisinin orijinal Final Fantasy serisi ile bir alakası yok, hatta yan oyunu bile sayılmaz. Aslında bambaşka bir seri olan **SaGa** serisinin ilk oyunları bunlar. Japonya'daki çıkış isimleri de gayet SaGa'ydı zaten. Bu taraflara geleceği zaman “Dur şunun adını değiştirelim de alsın enayiler” diye adını Final Fantasy Legend olarak değiştirdi Square, o kadar. Dark Souls yapıp Elder Scrolls diye satmak gibi bir şey. 10 yıla kalmaz gökten Final Fantasy yağdıracaklarının ilk sinyallerini veriyorlardı belki de ama saf bizler anlamadık işte.



HELLNIGHT (PSX - 1999)

4 yıldan fazladır birbirimize emeğimiz geçti şu dergi vasıtasıyla. O yüzden hiç değilse oyun kültürüme ya da fikirlerime saygı duyarsınız diye tahmin ediyorum. Bence, bana sorarsanız, hatta benim bildiğim, bir oyunun en heyecanlı, ya da en azından iniş çıkışlara sahip yeri finali olur oyuncuda iz bırakmak adına. Lakin Hellnight'ın final kısmıysa şöyle: Elimizdeki dört taşı, pek bir tehdit ya da korku içermeyen bir mini labirentte gidip ateşe atıyoruz. Hem de aynı şekilde, aynı labirentte, aynı rotayla üst üste 4 kez! Yıllardır dört kat heyecanlı final yapmaktansa dört kat sıkıcı bir final yapmanın amacı neydi sorar dururum kendime. Daha oyunu yaparken bile sonlarına doğru iyice sıkıldılar herhalde.



DOUBLE DRAGON 3
(NES - 1991)

En ünlü seriniz, en ünlü karakterleriniz. İkinci oyunda işler iyi gittiği için yenisini de sevenleri heyecanla bekliyor. Anlayacağınız, işleri toparlamak için size de büyük fırsat. Ama siz ne yapıyorsunuz? Daha oyunun açılış ekranında ünlü İkiz Ejderlerinizin adını yanlış yazıyorsunuz. **Bimmy** kim? Billy'e ne oldu? Yoksa Triple Dragon mu olduk da haberimiz mi yok? Koskoca firmada tek bir kişi bile bir kez olsun açıp bakmadı mı bu oyuna? Test ekibiniz tümden mi emekli oldu? Daha oyunun ilk ekranı yahu. Ayıptır ayıp. Kusura bakmayın ben de sinirimi sizden çıkarıyorum.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
(NES - 1989)



(Konami merkez binası, TMNT oyunu tasarım toplantısı, Mayıs 1988)

-Evet beyler, mekanikleri konuşalım. Ninja Kaplumbağalar kanalizasyonda suya düşerse ne olsun?

-Kaplumbağa bunlar abi, boğulacaklar tabi.

-Boğulsun diyenler? Oy çokluğuyla kabul edilmiştir. Peki, su altı turunda suya dalınca?

-Kaplumbağa bunlar abi, yüzecekler tabi.

-Yüzsün diyenler? Oy çokluğuyla kabul edilmiştir. Dağılabilirsiniz.

emekli sandığı

JON VAN CANEGHEM



Bir adam 3 yıl kendi başına uğraşıp Might & Magic gibi bir oyun yapıyor, sonrasında oyunu serileştirip efsane haline getiriyor, "bir de stratejisini yapayım ben bunun deyip" Heroes of Might & Magic gibi aşmış bir eserin altına imza atıyor... King's Bounty'ler, Empire'lar, vesaireler de işin tuzu biberi... Ve sonra birden ismini duymamaya başlıyorsunuz.

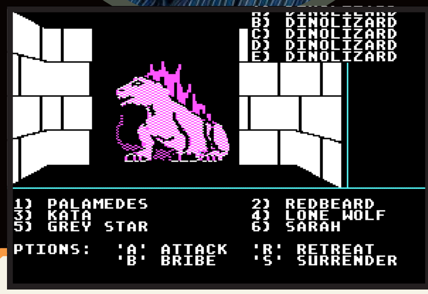
Caneghem'ın 1983'te kurduğu ve başkanı olduğu New World Computing'in sahibi 3DO, 2003 yılında iflasını açıklayınca bütün Might & Magic isim hakları Ubisoft'a satıldı. Ubisoft bu dönemde kendisini de davet ettiyse de Caneghem bir süre çalışmaya ara vermek istediğinden dolayı kabul etmedi. Ama sektörden daha fazla uzak kalmaya dayanamayan Caneghem 9 ay sonra NCSoft'a katıldı. Kısa süre sonra buradan ayrılıp MMO oyunlarına yoğunlaşacak Trion World Network'ü kurdu. Yaklaşık 4 yıl sonra da buradan ayrıldı.

NCSoft'u Guild Wars, Trion'ı da Rift ile tanıyorsunuz. Ama Caneghem bu firmalarda geçirdiği süre boyunca herhangi bir oyunları çıkmadı, dolayısıyla da "Caneghem oyunu" diyebileceğimiz bir şey olmadı bu dönemde.

Sonrasında da Electronic Arts'a geçti ve free to play olması planlanan Command & Conquer oyununun başında yer aldı. Malumunuz oyun bitmeye yakın iptal edildi.

Sonuç olarak güç ve büyünün gerçek kahramanı Caneghem'ın elinden 2001 yılından bu yana hiçbir oyun çıkmadı. Ama sağda solda rastlayabileceğiniz röportajlarında yine Might & Magic serisinde çalışma isteğini kısık sesle de olsa dile getiriyor. Caneghem eski yaptıklarının ekmeğini yeme arzusunda olan, rahatına düşkün, ya da ne bileyim, egosu yüksek bir adam değil benim gördüğüm kadarıyla. Hâlâ oyun yapma tutkusunun ne kadar yoğun olduğunu konuşmalarından hissedebiliyorsunuz. Dilerim C&C başarısızlığı moralini bozmaz. Sihirli Caneghem dokunuşuna sahip bir Might & Magic XI ya da Heroes VII görebilmek için neler vermezdim. **– Ömer**





Might & Magic Book 1: The Secret of the Inner Sanctum

Dönemin saygın RYO'larından Wizardy ve Ultima'dan ilham alan Caneghem'ın 3 yılda kendi başına yaptığı ve bu oyunların yanında gururla duran 1986 tarihli eseri. Sonu gelmeyecek efsanenin başlangıcı.

Command & Conquer

"Her şeyin F2P'si var GZS'nin niye yok?! Saksı değil GZS!" diyen EA, Command & Conquer serisinin yeni oyununu o kafada hazırlamaya başlamıştı ve projenin başında da Caneghem bulunuyordu. Ama oyunun senaryodan bağımsız, episodik, ekonomi temelli, multiplayer oynanışını hoş karşılamayan oyuncu kitlesi nedeniyle geçtiğimiz aylarda iptal edildi. Projenin bir şekilde devam edecekmiş ama Caneghem işin içinde olur mu bilinmez.



RETRO CİCİLER

Evinizi daha da anne-baba uğramaz bir görünüme mi büründürmek istiyorsunuz? Lisede yediğiniz "nerd!" yaftaları yetmedi mi? Doğru yerdesiniz... (Bu ayki bölüme destekleri için Alara'ya da bol teşekkür!) -Berkan



8-BIT GÖZLÜK [Hot Topic]

"Duke Nukem'e gözlük, eline sözlük!"tür o lafın aslı, tazeler bilmez... İnternet dünyası yine bize bir iyilik yapıyor ve zaten sağı solu 8-bit olmuş Retro Ciciler okurlarını yeni bir 8-bit eşya ile tanıştırıyor; 8-bit gözlük! Korkuya mahal yok, gözlükler numarasız. Numarasızlığının yanında sadece aksesuar için olduğu da ucuz fiyatıyla manidar. Hemmen bir tane ediniyor, hipsterlıkta ulti atar seviyeye geliyoruz!
tinyurl.com/ogz8bitgozlukv



THOR'UN ÇEKİCİ LAMBA

Bu ne zamandır buraya not düşmek istediğim şahane bir aydınlatma aracı. Hem orijinal duruşuyla salon havası değiştirecek cinsten, hem de SÜPER GÖZÜKÜYOR! Türkiye'de satılan muadilleri aşağıdaki linkteki fiyattan 10 kat pahalıya satılıyor. Gümrük bedelini de aşmayan bu ürünü, n'apın edin, yurtdışından almaya gayret edin.
tinyurl.com/ogzthoruncekici

DOCTOR WHO KURABİYE KUTUSU

[Inner Geek Toys]



"Kurabiye kutusu da ne ola ki?" derseniz, yeminle ben de bilmiyorum. Ama tam bir Amerikan filmlerindeki Peggy Hala'nın mutfağında bulunacak nesne gibi durduğu gerçeği de ortada. Peggy Hala Doctor Who sever mi bilinmez ama siz sevgili geeklerin bu sevimli, konuşan, ışıklı kurabiye kutusuna sahip olmak isteyeceği, mutfağa girmek için sebepler üreteceği kesin ve net! Küçük mutfağınız mı var, buyurun size çözüm; IT'S BIGGER ON THE INSIDE!
tinyurl.com/ogzkurabiye

TARİHİN İLK KONSOLU: BROWN BOX

Yeni nesil konsollar daha yeni yeni pörtlemişken oyunların en fazla Spacewar kadar olabildiği taş devrine gitmek ne kadar ilginizi çeker bilemiyorum. Ama zaten ilginizi çekmeyi planladığım şey o yılların ilkel oyunları değil, aksine döneminin çok ötesinde olan bir fikir: Daha ortada "video oyunu" kavramı bile yokken oyun konsolu yapmak!

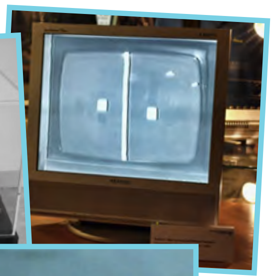
1967'de Sanders Associates'de televizyon mühendisi olarak çalışan, bugün hepimizin **Video Oyunlarının Babası** olarak tanıdığımız **Ralph Baer**'in aklına interaktif bir TV yapma fikri geldi. Böyle bir şeyin müşteri çekmesi için eğlence içermesi de gerektiğine inanan Baer, televizyona bağlanabilir kahverengi elektronik bir kutu geliştirdi. Bu kutu sayesinde TV'lerde **Chase** adı verilen, sadece iki kişinin joysticklerle yönettiği kare noktalarla birbirini ebelemeye çalıştığı, başka hiçbir grafik, gösterge, ses içermeyen oldukça ilkel bir oyun oynanabiliyordu.

Baer'ın müdürleri bu sistemi oldukça beğendi ve **Brown Box**'ı resmi olarak geliştirmeye karar verdiler. Bir diğer programcı olan Bill Rusch'ın katılımıyla da bu prototip ilerledi ve farklı oyunlar içermeye (toplamda 7) başladı ki bu oyunlardan biri de kısa süre sonra **Nolan Bushnell**'in açıkçası çalmaktan hiç çekinmeyeceği, Pong'un atası olan bir ping-pong oyunuydu.

Elektronik fuarlarında tanıtılan bu beş yıllık çalışmasıyla Baer nihayetinde Magnavox firmasının dikkatini çekmeyi başardı ve Brown Box daha da geliştirilip **Odyssey** adı altında piyasaya sunuldu. Ve hepimizin bildiği üzerine de "oyun konsolu" kavramının doğmasına sebep olup, şu an evinizde paşalar gibi Playstation 4 oynayabilmenize de vesile oldu.

Siz şimdi bana neden Nolan Bushnell'e hırsız dediğimi soracaksınız. Şöyle söyleyeyim, Magnavox'un zamanında "Pong'u bizden çaldı!" diye Bushnell'e dava açtığından, kendisi oyunun orijinalini hiç görmediğini iddia etse de Brown Box'un tanıtıldığı elektronik fuarının misafir listesinde imzasının olduğundan, daha sonra da bu olay ortaya çıkınca "Tamam gördüm ama hiç beğenmemiştim ya" dediğinden haberiniz var mı? Ona göre birbirimizin evlerine ateşler salalım yani... -**Emre**







"Ralph Baba TV'ler için basit bir ebelemece oyunu yaparken belki de tarihi değiştireceğinden habersizdi"

oradaydım

AŞKIN GÜCÜ

[Shadow of the Colossus - Başlangıç]

En son onu kaybettikten sonra kendini bu kadar yalnız hissetmişti. Bu yasak topraklar, sonsuz vadiler, yıkık ama kudretli yapılar öyle büyüklerdi ki, ruhu ufak bedeninde iyice hapsolmuştu. Köyünden uzaklaştıkça, efsanelere konu alan o güce yaklaştıkça kendini iyi hissediyordu. Yanında taşıdğı cansız bedeni, sevgilisini, hayata döndürmek için her şeyi yapmaya hazırdı. Köyden kaçarken çaldığı, efsanelerde adı geçen kılıcın kabzasını yokladı. Kendini daha fazla yalnız hissetmemek için atı Agro'nun başını okşadı.

Bahsedilen Dormin'i bulmak ve ne pahasına olursa olsun, ondan sevgilisinin ruhunu geri getirmesini istemekten başka hiç bir şey düşünmüyordu...

O kudretli mabete girdiğinde sevgilisinin cansız bedenini lahitin üstüne bıraktı. Dormin'den onu hayata geri döndürmesini istedi. Ortaya çıkan Dormin şartlarını söylediğinde, hiç düşünmeden kabul etti. Mabet içerisinde bulunan 16 adet heykeli yıkmalıydı. Heykellerin yıkılması için ise sonsuz gibi görünen bu diyarlarda yaşayan 16 devi bulmalı ve öldürmeliydi. O sırada bunda yanlış ya da şüpheli olan hiç bir şey aklına gelmedi. Kalbi hızla atmaya başlamış, onun gözlerinin içine bir daha bakabilecek olmanın heyecanı bütün zihnini kaplamıştı.

Lahite yaklaştı, kısa bir süre sevgilisinin cansız bedeninin başında durdu...

Kendini hazır hissettiğinde mabetten ayrıldı ve ona yön gösterecek olan kılıcını gökyüzüne doğru kaldırdı. Gözünü alan bu parlak ışık güneşten mi geliyordu yoksa kılıçtan mı? Ne ile karşılaşacaktı? Bahsedilen devler neye benziyordu? Onları nasıl yok edecekti?

Peki ya başaramazsa...?

Bunların cevabını düşünmedi bile. Onun için bütün soruların cevabı, aşk idi...

Agro'yu sert bir şekilde dizginleyerek, kaderine doğru at sürmeye devam etti... -**Pozan**





Oyungezer

SAYI: 76 - 2014/02

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Emir Cerrahoğlu, emir@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, mert@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Berkan Cesur, berkan@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Hazal Çamur, Onur Kaya, Şahap Civelek

Görsel Yönetmen
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
Önder Kanık, onder@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Eren Eryürekli
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 1 Şubat 2014

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.




BİR PENCEREYİ AÇIK BIRAKIN
ÇÜNKÜ GÖNLÜMÜZÜN HIRSIZI GERİ DÖNÜYOR!
YENİ THIEF
OYUNGEZER
MART SAYISINDA


Razer™
For Gamers. by Gamers.™
Razer ürünleri tüm seçkin satış noktalarında.
Satın almak için www.aralgame.com'u ziyaret edin.
ARAL